WOW CLASSIC ESKİ DOST GERİ DÖNDÜ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ
Eylül 2019/09 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 143 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



CONTROL
Max Payne'in yapımcıları yeni deneylerle döndü!

GAMESCOM 2019'da
gösterilen, pas geçilen her şey!

OYNADIK!

MOUNT & BLADE II BANNERLORD

Tadı damağımızda kaldı!

KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)
setimedia

68





#143 Oyungezer | EYLÜL 2019

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

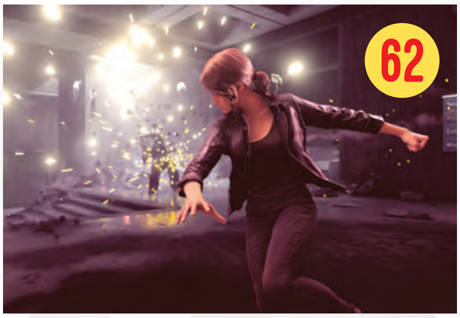
DATA

PiKSEL

WORLD OF WARCRAFT *Classic*

Daha ağaçlar yanmamış, warchief'ler emekli olmamış, dünya yarılmamışken...







GAMESCOM

Gamescom Gamescom olalı bu kadar süper...
Yok, o kadar değil de iyidir yine Gamescom her şekilde ya...

38



115

50



KAPAK

MOUNT & BLADE II Bannerlord

Gecikmesi yüzünden, şu yüzden, bu yüzden hiç endişelenmeyin.
Tam da beklediğimiz gibi müthiş geliyor!

68



72





C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

GÖSTERİ BİTTİ, ARTIK OYUN VAKTİ

Huuh! Bir fuar sezonunun daha sonuna geldik. E3'ü, Gamescom'u üstümüze çullanınca yaz başından beri biraz havasız kalmıştık, hadi açılın da artık oyun oynayalım. Tokyo Game Show oradan el sallama canım, biliyorum daha sırada sen varsın ama biz biraz "mesafeliyiz" sana biliyorsun.

Atlattık dedim ama sizi içeride yine geniş bir Gamescom dosyası bekliyor sevgili okurlar. Nasıl oluyor ben de bilmiyorum ama çoğu firma kendi duyurularını yılın farklı zamanlarına dağıttığı ve bu duyuruları da internet üzerinden yaptığı halde fuar dosyaları dolup taşıyor bir şekilde. Biz kırpmaya çalıştıkça sayfa ekleniyor, fuar koridorlarında mevzu hiç bitmiyor...

Nitekim bu ayın dosyasına koymadık ama bence Gamescom 2019'un en büyük olayı neydi biliyor musunuz? Farming Simulator standı. Hakikaten, muhabbet olsun diye söylemiyorum, yıldan yıla giderek büyüyen ve bizim için fenomene dönüşen Farming Simulator standında bu yıl eSpor turnuvası vardı. Geçen yıl 10 günde 1 milyon kopyadan fazla satan oyun için yapımcısı 250.000 euro ödüllü bir lig kurmuş ve Avrupa turnuvalarının bir ayağını da Gamescom'a taşımış. Etrafta PUBG ya da Fortnite turnuvası görünce dönüp bakmayan birsürü insan da Farming Simulator standında oturup pür dikkat "hububat savaşlarını" izledi böylece. Değişik bir lezzet.

Neyse, dergi gündeminde bambaşka konular da var bu ay. Mesela über popüler yutubırımız Enes Batur'a dergide ilk kez yer ayırıyor olabiliriz. Hayırlısı artık :)

Eylül'ün tadını çıkarın sevgili Oyungezerler, derdiniz olmasın derginiz olsun (berbat kapanış...).

forum, email,
facebook, yout

Selam!



OGZ



Yeni taşındığım evimden atılmak (vallaha suçum yok, ev sahibiyle kardeşinin tapu kavgası), evsizlere evini açan Serpil'lerde kalmak, bir gün içinde yeni ev bulup taşınmak, temizlik, şu, bu, bir de kuzenimi evlendirmek için şehir dışına çıkmak derken (tebrikler Burak) doğru düzgün oyun oynayamadım bu ay, dertliyim. Şu sayı bir bitsin ful oyun başındayım! Güneş yüzü görmek istemiyorum!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
CAN ARABACI



Hmph, sanki çok da umurumdaydı Gamescom (gidemediği için atarlanmak)

Yazı "gibi" yazı

Merhabalar Oyungezer ahalisi. "Mektup yazsanıza ulan develer" çağrınıza uyarak ben de bir şeyler karalamak istedim ama istesem de karalayamam çünkü kurşun kalemle değil PC'den yazıyorum (gülsenize!).

Şimdi öncelikle ben bunu buraya neden yazdım? Niçin yazdım? Nasıl yazdım? Bunu izaha gerek yok. Gördünüz bilgisayarı açıp yazdım. Ama yazmamış da olabilirim. Yazmışsam yazmışımdır, yazmamışsam yazmamışımdır. Bunların birtakım uydurma laflar olduğunu belirterek girişimi yapıyorum.

Zaman zaman vakitsizlikten aldığım dergiler biriktiğinden ötürü dergide ilgilenmediğim oyunların incelemelerini okumadığım oluyor (bir an editörlerin suratlarını buruşturduğunu hayal ettim). Ben de hızlı hızlı atlamaya çalışarak diğer dergiye geçiyorum. Ocak 2019'dan Mayıs'a zar zor yetiştim, şu an güncelim. İnşallah nazar değmez.

Özellikle derginin en sevdiğim kısmı mesajlar bölümü. Yeni alınan derginin o yeni baskı kokusunu kokladıktan sonra ilk mesajlar kısmını okumak başka bir güzel (kapakları unutmayalım lütfen rica ediyorum, Örümcek Adam kapağı favorim).

1. Steam indirimlerinde sevdiğiniz bir oyun indirime girince son anda yumruğunuzu masaya vurup "yav zaten kütüphanede yığınla oyun var," deyip almadığınız oyunlar var mı?

2. Sekiro'ya kolay modun gelmesini nasıl karşıladınız? Sizce herkes istediği gibi oynasın mı? Yoksa kolay modu oyunun anlamını yitirmesine mi sebep olur? (git gud or keep being a nub)

3. Biriktirilen dergiler için saklama



öneriniz var mı? Malum bayağı birikmeye başladı.

Evet kazasız belasız finali yapabiliriz. Sağlıcakla kalın. Hoşça kalın (Oldu bence. Olmuş desenize!) - *Ahmet Faruk Kaya*

"Gibi ben miyim eşşeğin çocuğu!?!!" desem göndermeyi anlar ve kızmazsın sanıyorum :) Esprine gülmemiştim, parantez içindeki "gülsenize"yi görünce güldüm. Kendimi Pavlov'un köpeği gibi hissediyorum.

Yazdıklarının okunduğuna dair sağda solda çeşitli ibareler ve söylentiler görmüş, duymuş, hissetmiş olabileceğini varsaymakla beraber ve hatta bu okunduğunu varsaymış olabileceğin yazıların bir de üstüne cevaplanmış olabileceğini düşünme eğiliminde olduğunu tahmin etmekle beraber sana herhangi bir konuda söz veremiyor olduğumu söylemek ve bu farazi tahminlerin bazen doğru bazen yanlış çıkabileceğinin altını çizmek isterim ama nihayetinde yanıt da yazmış bulundum sanki sanırım ama şunun da bilincindeyim ki bu cümleyi daha fazla laf salatasıyla uzatırsam ipin ucunu kaçıracağıma dair sezgilerim beni yanıltmayacakmış gibi de bir durum söz konusu.

Bazen insanın bütün dergiyi okuyacak zamanı olmuyor veya zamanı

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

geçtim, çeşitli sebeplerle okuyası gelmiyor, normaldir ya, çok da şe'yapma. Kendini kasarsan bir yerde koparsın, biz de okur kaybetmiş oluruz. Altında "Ömer Akdağ" yazan yazıları oku, gerisini geç zaten yaramaz :)

Örümcek Adam'ı iki kere kapak yaptık, ikisi de güzeldi ama ilkini daha bir seviyorum ben (Ağustos 2017). Ama tabii hiçbiri Persona 5 veya FF VII Remake kapağımızın yerini tutamaz :)

Ben de hayalimde yaşayan Fire Emblem: Three Houses kapağını çok beğeniyorum. Ömer'in başına çok ekşidim bu ay kapak yapsak ya diye ama sonra Mount & Blade II düştü ortama. - Can

1. O konuda Kingdom Come: Deliverance benim için değişmez isim. Çok güzel indirimlere giriyor, çok da oynamak istiyorum ama çok oynamak istediğim bir sürü başka RYO var zaten önümde, her seferinde erteliyorum. Bir de The Devil on G-String görsel romanı var. Her indirimde "oha çok güzel inmiş" diyorum ama seslendirmelerin de aynı fiyata ayrıca satıldığını görüp "eeh, neyse, zaten Muv-Luv: Alternative'i de daha bitirmedim" deyip vazgeçiyorum.

Steam indirimi değil ama Sekiro ilk çıktığında "daha Bloodborne'u bitirmedin, otur onu bitir Sekiro alacağına" diye şart koşmuştum kendime. Sonra sadece bitirmek için başına oturduğum Bloodborne'a baştan başladım ve bir de baktım ki Sekiro'yu falan unutup Platin almak için Chalice Dungeon falan kasıyorum. - C

2. Sekiro'ya kolay mod mu geldi? Bakayım... Ha, modcular yapmış resmi olmayan bir şey. Sekiro'yu nefret ede ede oynamalı insan bence.

Açıkçası ben karşıyım kolay moda. Zira From Software oyunlarının özü oyuncuyu sınırlarına kadar zorlamaya ve başardığında aldığı tatmin hissiyatının doruğa ulaşmasına dayalı. Mesela ben Genichiro'da koca bir gün uğraştım resmen ama sonunda onu yendiğimde çılgın bir adrenalin salgını ve gurur yaşadım. Eğer tek atarak geçmiş olsaydım benim için Genichiro bu kadar özel bir boss olmayacaktı. - C

3. Bence dijital olarak eski sayıların hepsini satın al, fizikselleri de at, bizim de cebimize üç beş kuruş daha girsin :) Şaka bir yana evinde yerin geniş değilse dergileri geri dönüşüme atmaktan yerinme derim. Ben yapamam şahsen ama yapmak gerekebilir. Hele dergileri dizebileceğin geniş bir kitaplığın yoksa, alıp kolayca okuyamayacağın bir yerde yığılı halde duruyorlarsa acıma bence.



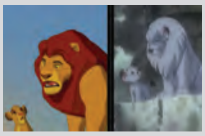
Geçen ay bir yanlışlık yapmışız. Ezio'nun karşılaştığı Yavuz Sultan Selim'di.

Videolarda Bu Ay

→ George RR Martin'in "oyunlar sanat değil" lafı üzerine hazırlanmış, direkt "oyunlar sanat mıdır" tartışması yapmayıp da onların benzersiz yönlerini ele alan, muhteşem bir video: ***tinyurl.com/ogz-143-art***



→ Japonya'da her şeyin maskotu var bilirsiniz. Susaki şehrinin maskotu Chiitan'sa diğerlerinden birazcık... farklı. John Oliver'ın yorumlarıyla: ***tinyurl.com/ogz-143-chiitan***



→ Çok eski muhabbet, biliyorum ama ben yeni öğrendim. "Aslan Kral aslında Kimba animesinden çakma" muhabbetlerini duymuş, abartılıyor sanmıştım. İlk kez bu ay gerçekliğine şahit oldum. ***tinyurl.com/ogz-143-aslan***

Ben şahsen kıyamıyorum atmaya. O yüzden Türkiye'ye her gelişimde bir kısmını getire getire bütün arşivimi Hollanda'ya taşımak konusunda umutlarım var. Ama her seferinde bagaj hakkımı tüketiyorum böyle... - C

Olmuş olmuş gayet, sıkıntı yok :) Görüşürüz tekrardan.

Olmuş! - C

Yok subject mubject

Ömer selam, Ben dergiyi uzaklardan ve çıktığı ilk sayıdan beri takip ediyorum. Magzter felan yokken Türkiye'den aldırır, aylar sonra 5-6 sayı sırayla okurdum. Neyse konu başka. Dergi kaç adet satıyor ya çok merak ediyorum. Bunu sormamın sebebi eğer satışlarda sıkıntı varsa 6-7 tane online abonelik alabilirim destek olmak için. Buradayız yani haberiniz olsun. Keep up the good work, gerisi bizde. - *Hakan Aydemir*

Ahah sağ olasın, derginin kaç sattığını söylemem galiba doğru olmuyor da üç beş okunuyoruz işte. Ama imkânın varsa al tabii 6-7 abonelik, evime 2. havuzu ve 3. saunayı yaptırmak istiyorum. Hele bir vantilatörün taksitleri bitsin de :)

Karışık bir şeyler

Bu mektubu Ağustos sayısına yetiştiremedim, sonra uyurken sizi gördüm, bana cevap veriyordunuz :)

Neyse bu ay oyun açısından düşünürsem sadece Devil May Cry 5'le ilgilendim diyebilirim. Dante, V ve Nero'yu izlemek keyifliydi (evet izledik çünkü 400 TL ne arkadaş, vallaha zengin değilim o kadar). Arada Detroit kaçamağı falan yaptım. Mobil oyunlardaysa Pou oynadım, eğlenceli gerçekten. Ah ah bir de laptopun şarj aletini patlatmamış olsaydım...

Şu sıralar Steam'de oyun arayışı içindeyim. Fiyatları görünce ağzım açık açık kalıyor. Fiyatı uygun çok fazla oyun var ama benim istediklerim hep 300-400 arasında, ne desem bilemiyorum...

Bir de şu sıralar benim içimi rahatsız eden bir konu var; eski bir oyun serisi diyelim, ben onu yeni takip etmeye başlamışım, içimdeki ses diyor ki bana "yahu kızım sen ne anlarsın bu oyunlardan daha bir yıllık oyuncusun eğeğeğeğeğpe"... Bu da kendimi rahatsız hissetmeme sebep oluyor, durduramıyorum kendimi.

Bu arada bir soru: Fiyatı uygun olan ve beğendiğiniz oyunlar var mı? Eski-yeni fark etmez benim için. - *Nisa Şenyuva*

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

O kadar yazmışsın Nisa, cevap vermemek ne demek! (Arada Selam'a mail atıp arada kaynamış ve yanıt alamamış varsa şu an küfrediyordur kesin.)

Valla 400 liraya zengin bile olsam oyun almazdım, insan için değil o fiyatlar. Bir ihtimal Xbox One'ın varsa Game Pass'e dâhil edildi bu ay DMC V, oradan oynayabilirsin ama yoksa artık 1-2 yıl sonra güzel bir indirime girince oynarsın. Hem madem 1 yıllık oyuncusun önceki DMC'leri de oynamamışsındır muhtemelen. Özellikle 3 ve 4'ün gayet de gideri var, onlarla oyalan arada.

Bir oyun oynayacaksam serinin öncekilerini de oynamak isterim, "az alakalı aslında" gibi şeyler de çok ikna edici gelmez bana ama işte oyunundan oyununa değişiyor. Şimdi Skyrim, Fallout 4, GTA V falan oynayanların herhalde yüzde 1'i bile serinin önceki oyunlarının tamamını oynamamıştır ki normal olan da bu zaten, oyunlar yeni başlayanlara uygun şekilde yapılıyor. Çok da çekinmemek lazım yani oyunun yanındaki sayıdan aslında.

Ben de o konuda fena saplantılıyım doğrusu. Bir oyuna ya da seriye girişeceksem en ufak detayına kadar öğrenmek ve bilmek istiyorum. O yüzden elimde bitirilmeyi bekleyen tonla oyun varken ben tutup en eskilerinden başlayarak koca serileri tüketmeye çalışıyorum falan. - C

Fiyatı uygun olup sevdiğimiz oyunlar yüksek fiyatlı oyunlardan kat kat fazladır ya, şimdi yüzlerce oyunluk liste sıralatma bize :) Hem elinde hangi platform olduğunu, hangi tür oyunları sevdiğini de bilmiyorum. Ama rastgele birkaç tavsiyede bulunmuş olayım yine: Aksiyon olarak Dead Cells, strateji olarak Civilization V, RYO olarak Dragon Age: Origins, JRYO olarak Final Fantasy X, macera olarak Grim Fandango Remastered dersem isabetli ve ekonomik önerilerde bulunmuş olurum sanırım.

Uygun fiyatlı olanlardan birkaç tane de ben önereyim: Darkest Dungeon, Shadow Tactics, Divinity: Original Sin 1-2, Tyranny, Ori and the Blind Forest, The Banner Saga… Oyun oynamaya yeni ısınıyorsun diye birden BioShock, Torment, Pillars gibi daha ağır serilere yüklenip gözünü korkutmak istemedim ama bir noktada onlara da bulaşmanı mutlaka tavsiye ederim. - C

Daha spesifik öneri istersen önümüzdeki aya tekrar yazasın. Sevgiler!

Havaalanından bildiriyorum

Selam OGZ Ailesi. 3 saat rötar yiyen bir uçakzede olarak havaalanından yazıyorum. Doktor kontrolü, aile ziyareti, acil durum seyahatleri, tatil vs. derken neredeyse her ay uçtuğum için bu yıl hep havaalanlarında okudum dergiyi.

"13 yıldır aralıksız takip ettiğim derginin en sevdiğim bölümleri..." diye başladığım cümleyi bitirmeden vazgeçeyim. Çünkü düşünürken her köşesini ayrı sevdiğimi fark ettim ama favorim Selam OGZ sayfaları sanırım. Mektuplar ve cevaplar biterken hüzünleniyorum adeta. Bu yüzden tüm mektup yazanlara kendi adıma teşekkür etmek istedim. Tabii cevaplar için de size teşekkür ederim :)

Bu kez soracağım çok soru yok ama merak ettiğim bir şey var: Çizgi roman sevenler bu fiyatlar için ne düşünüyor acaba? Çok istediğim seriler var ama çok uçuk geliyor fiyatlar. Öyle mi gerçekten yoksa ben mi cimriyim acaba? Bir de çılgınca bilimkurgu bağımlısı olduğum için son yıllarda kitap bütçemi hep bilimkurguya yatırıyorum. Dergiyi okuyanlar içinde benimle çizgi romanlarını paylaşmayı düşünen olur mu acaba sevgili OGZ ahalisi? Ben de kitaplığımı sizlerle paylaşabilirim :)

Yazın kalan günlerinin içimizi serinletecek oyunlarla/filmlerle/animelerle geçmesi dileğiyle... Hoşça kalın.

Yazarken "She's On My Mind" çalıyordu, biterken "Ain't No Sunshine". *- Rüya Özcan*

Vay be Rüya, havaalanında mahsur kalmasan hiç yazmayacaksın yani, tamam not ettim bunu deftere :) Eh senin vesilenle mektup yazanlara bir teşekkür de ben edeyim madem. Yazmayanlara teşekkür yok ama, hak etmeniz lazım o teşekkürü!

Valla tanıdığım en çizgi roman arşivleme hastalığı sahibi insan olan Onur bile çizgi roman almayı bıraktıysa sorun senin cimriliğinde değil kurlardadır. Paylaşma isteğini diğerlerine iletmiş olayım buradan ben de. İlgilenen varsa yazıversin buraya, bir araya getireyim sizi.

Ben yurtdışında olduğumdan eldekileri paylaşmam biraz zor tabii. Gerçi arşivimin tamamını da taşıyamadım hâlâ buralara, bir ton dergi ve kitap hâlâ İstanbul'da bir yerlerde kargo kutularının içinde tozlanıyor. - C

Valla oyunlar, animeler falan yaramıyor, içimi dışımı serinlettiği için klimaya duacıyım, gerisi boş. Sen de hoşça kal, iyi gidiş dönüşler.

Ben yazarken arkada Carole & Tuesday müzikleri çalıyordu. İzlemesi daha güzel ama dinlemesi de tatlı. Bu arada Ain't No Sunshine'ın klibindeki baterist tarihin en karizmatik insanıdır. Nokta.

Bende de Fire Emblem: Three Houses'ın müziklerinden The King of Lions yankılanıyor an itibariyle. - C

Mütemadiyen yazan sürekli okuyucunuzdan

Selamlar yeniden, ben geldim. Her yazımdan sonra masaüstü FRP'ye yönelik geri dönüşler alsam da birden mailler kesiliyor. Acaba bu arkadaşları soğutan bir şey mi var? Buradan sesleniyorum size!

Haddime değil ama İhsan beyin Ezio'yla ilgili yazısında 2. Selim'le karşılaşmadan bahsedilmiş. Efendim Ezio, Şehzade Süleyman'la kankito oluyorken, henüz Mustafa bile doğmamışken nasıl olmuş da 2. Selim gelmiş onu anlamadım. Yavuz Sultan olan 1. Selim olmasın o?

FRP'ye heves etmek çok kolay ama gerçekten ona zaman ayırabilmek öyle değil.



Kimetsu no Yaiba nispeten yavaş başladı ama sonradan son yılların en başarılı aksiyon animelerinden birine dönüştü.

Bir de oyunda hatalar var. "Father has made his choice" diyor, Osmanlı'da yok öyle "Father had made choice" falan. Bir de Ürgüp Göreme'ye gemiyle gidiyorduk ha ha...

PC'ye veya PS3'e yüklenebilen eski klasik bir Mario oyunu var mı? Eşim istiyor ama ben bulamadım. Siz biliyorsanız rica ediyorum.

Yaptığınız anketleri kendi aranızda mı yapıyorsunuz sadece, okuyucuya da var mı? Hani "bir sonraki anket şudur gönderin" diye.

Saygılar, sevgiler. Düzeltme yaptığım şey yanlışsa da doğruysa da affınıza sığınıyorum. Biliyorum gıcık bir davranış ama obsesifim, dayanamadım.
- Görkem Bulut

Yeniden selamlar Görkem!

Bilemiyorum tabii FRP'yle ilgili iletişim niye kesiliyor. Belki insanlar ilk başta heves edip yazıyorlardır ama iş icraata gelince eriniyorlardır. Belki yazanlardan "onu da yapman lazım, bunu da yapman lazım" diye diye çok şey istiyorsundur, gözlerini korkutuyorsundur. Ya da belki yazdıklarını anlamakta zorlanıyorlardır :) Dostça bir eleştiri: İmlaya, Türkçeye biraz daha dikkat. Yazma konusunda en basit ama çoğu insanın uygulamadığı altın kural: Yazdıklarını, yazdıktan sonra bir kez yavaş yavaş oku.

Eşiyle FRP oynarken tanışmış kadim bir FRP'ci olarak FRP gruplarının en zorlandığı şeyin Challenge Rating'i yüksek düşmanlar değil, herkese uyan bir vakit ayarlayıp düzenli seanslar yapmak olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. İnternet üzerinden iki haftada bir oynadığımız bir oyun var, her seansta mutlaka birilerinin işi çıkıyor.

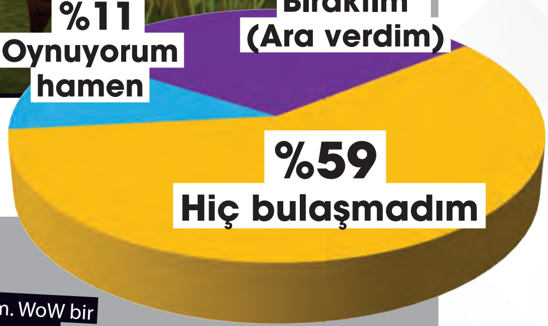
Onun dışında eğer tecrübesiz ama hevesli kişilerle oynamaya çalışıyorsan genellikle bir çekingenlik oluyor başlarda. Belki ellerinden tutup o kadar da zor ve korkulacak bir şey olmadığını göstermek (ve "gel sen ya, yaratırız hemen karakterini beraber" gibisinden biraz da ısrar edip yol göstermek) etkili olabilir. - C

Şimdi kontrol ettim de Assassin's Creed'le ilgili söylediğin gayet doğru, hata yapmışız, özürlerimizi iletelim. Ezio'nun AC: Revelations'ta karşılaştığı II. Selim değil, I., yani Yavuz Sultan Selim. Oyunun tarihi tutarsızlıklarınaysa hiç girmeyelim :) Bu kadar yakın tarihli olmasına rağmen tarihi

Anket



HİÇ WORLD OF WARCRAFT OYNADINIZ MI?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Yeni paketlere bakayım dedim, hemen Classic'e dondum. Gerçekten çok bayıcı ana oyun. @Egemen Koku

15 yıldır oynuyorum. WoW bir oyun değil yaşam tarzıdır. @Evren Ergüner

Oynuyordum ama son paket fena soğuttu. @Orkun Köksal

10 Senemi çaldı benden... Boyun ve bel fıtığı da cabası... Bulaşmayın! WoW Hastalıktır! Bağımlılıktır! @Kayhan Kemal Özçiçek

Bizde 10 yıl öncesinin tam 5 katı fiyata. Sırf bu yüzden oynayamıyorum. @Jack Napier

İlk defa duyuyorum, nasıl bir oyun acaba. @Can Arabacı

→ OYUNLARDAKİ BİR DÜŞMAN İÇİN 'ADAM/KADIN HAKLI ASLINDA' DEDİĞİNİZ OLDU MU? NEDEN?

AC3'te Haytam amca olaya tapınakçı tarafından da bakmamızı sağladı. @Boran Algan

Hepimiz seçimler yaparız. Ama en sonunda bizi biz yapan seçimlerimizdir. - Andrew Ryan, BioShock @Barış Özçelik

DMC serisinde Vergil'i haklı bulmaya ve Dante'den daha çok sevmeye başladım. @Tunahan Coşkun

Illusive man. Zaten eninde sonunda haklı çıkıyor. @Emin Çıtak

Pagan Min. Golden Path'i boş verip adamın askeri olmak istedim resmen. @Kutay Ertürk

→ @OYUNGEZER: KÜÇÜK AMELİYATLAR FALAN DA DÂHİL, EN ÇOK BENZEDİĞİN OYUN KARAKTERİ? [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Yani.. bir çift silikonla Lara Croft.... Neden olmasın? @pebblesinmymind

Bacakları azıcık uzattık mıydı Bayonetta'nın ikiz kardeşiyim resmen @gizemsedef

Saçtan ötürü Geralt diyorlar ama surat aslında Baron'un bebeği gibi... @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

gerçekleri en az önemseyen AC olabilir Revelations maalesef. En azından çoğu Batı yapımı gibi Osmanlı'yı ve Doğu kültürünü eziklemiyor, bayağı saygın bir şekilde ele alıyordu oyun, o da bir şey.

Revelations biraz Ubisoft'un çalkantılı bir dönemine denk geldi. Serinin asıl yaratıcılarından olan Patrice Désilets o ara ayrıldı, anlaşmazlıklar yaşandı falan... Bir de o ara her sene yeni AC yapmaya kasıyorlardı, ondan biraz aceleye geldi hissiyatı veriyordu. Gemi olayıyla ben hâlâ dalga geçiyorum ama yine de. - C

PC ve PS3'te yanlış bilmiyorsam resmi olarak hiçbir Mario oyunu yok, Nintendo onları kendi konsollarına çıkarıyor her zaman. En eski Mario'ların klonlarını bulabiliyorsun PC'de yalnızca. Yalnız illa Mario demezsen ona benzeyen başka harika platform oyunları da var. Sonic Mania ve A Hat in Time ilk aklıma gelenler, kesin bir göz at onlara.

O anketleri Facebook sayfamızdan yapıyoruz ya, kendi aramızda değil :) Ayın sonlarında bir gün paylaşıyorum, insanlar oylarını veriyor, yorumlarını bırakıyor. Sen de buyur.

Hiç de gıcık bir davranış değil ya yaptığımız bir hatayı söylemen, bazen şu an olduğu gibi hata yaptığımızı bile fark etmiyoruz, bizim için de iyi oluyor. Önümüzdeki sayı da başka hatalarla buralarda olmanı bekleriz :)

Selamlar herkese. Ben bir dijital okuyucuyum :)

Selamlar. Geçen ay Selam bölümünde dergiyi dijital okuyan kitlenin nerede olduğunu merak etmiştin. Onlardan birisi de benim. Madem bu taraftan kimse yazmıyor, ben de bir selam vereyim dedim.

Aslında dergi veya gazeteyi dijital okumaya karşıydım ben bir zamanlar. İlle o sayfanın dokusunu parmaklarımla hissedeceğim, o matbaa kokusunu alacağım. Sonra dergilik olayını keşfettim. Tembel zamanıma denk geldi galiba, artık tüm dergileri oradan takip ediyorum. Tabii burada asıl önemli nokta, takip ettiğim dergilerin toplam ücretinin kullandığım hattaki tarifeden fazla olması. Bir şekilde tasarruf etmiş de oluyorum aslında.

Devir tasarruf devri maalesef. Konsol oyunlarının ücretlerinin anormal rakamlara fırladığı şu günlerde biz de arkadaşlarla bir grup kurduk, orada danaya girer gibi oyuna giriyoruz. Bazen 3 kişi bazen 13 kişi birleşip oyun alıyoruz, sırayla oynuyoruz. Tabii oyunları hızlı bitiren oyuncularla kurduk grubu. Tavsiye ederim.

Her şeyin dijitalleştiği şu günlerde, sizin hâlâ dergiciliğe devam etmeniz, edebilmeniz taktire şayan. Umarım uzun süre böyle devam eder. Aslında endişelerim vardı son zamanlarda, çünkü takip ettiğim çoğu teknoloji dergisi kapandı. Sıra sizlere de gelmez umarım diyordum ki son sayıda okuyucuların çoğunun dijital ortamdan geldiğini söyledin. Bu durum da biraz su serpti aslında endişeme. Dergiciliğin geleceği belki de budur. Olur da gelecekte basılı dergi çıkmasa da, sevdiğimiz bildiğimiz dergimizi telefonumuzdan veya tabletimizden okuyabileceğiz.

Selamlar, sevgiler ve başarılar dileyerek şimdilik aranızdan ayrılayım. İyi bakın kendinize.
- Murat Şen

Of bir an çok korktum Dergilik'te herkes Oyungezer'i okumadan kenara indiriveriyor diye, sevindirdin Murat, hoş geldin :)

Fiziksel kitap/dergi okumayı çok seven ve dahası koleksiyonunu yapmaya da bayılan biri olarak ben de çok cebelleştim dijitale geçmemek için. Sonra bir gün eşim Burcu elime Kindle tutuşturup "bak ne kadar rahat" dedi. Kabul etmek istemedim ama... rahattı, evet. O yüzden artık çoğu şeyi dijital olarak okuyorum; çok beğendiysem ve illa arşivlemek de istiyorsam kitaplığıma koymak için ayrıca bir kopyasını alıyorum. - C

Maalesef güncel, pahalı bir oyunu oynamanın tek yolunun parayı basıp oyunu almak olmadığı gerçeğini içselleştiremeyen çok kişi var. Her ay bir yerlerde söylemeye çalışıyorum; o paralara oyun almayın, manyak mısınız?! İndirim bekleyin, takas veya ikinci el yoluna gidin, aile paylaşımı yapın, aylık üyelikler kullanın demekten bıkmayacağım :) Eğer insanın etrafında güvenilir bir oyuncu çevresi varsa senin topluca oyuna girme yöntemi de çok mantıklı.

Aynen, dijital okurların sayısının fiziksel okurları solladığı çok oluyor. Ben de dergiyi fiziksel olarak elime almayı, koklamayı seviyorum ama dijitalin pratikliği, ekonomikliği ve doğa dostluğu da ayrı tabii. Ekonomi batmaya devam ederse ve fiziksel dergi çıkaramayacak duruma gelirsek bile dijitale devam etmek isteriz her şekilde.

Sağ olasın uğradığın için, görüşürüz.

Simülasyon Özlemi

Sevgili Ömer Bey. İyi çalışmalar, iyi yayınlar. Ben Taha, 28 yaşında, Kamu Yönetimi mezunu, Sivil Havacılık okuyan, 32 aydır tutuklu, İzmirli biriyim. Yayınlarınızı koğuşumuza gelen Chip dergisinin reklamında gördüm. Oyunsever olarak merak ettim yorumlarınız nasıl diye. Annemden istedim, sağ olsun Mayıs, Haziran, Temmuz yayınlarınızı gönderdi. Bayağı hayran kaldım sizlere. Oyun bilgi birikiminiz muazzam. Soru-cevap kısmı bambaşka :) Aradığım yayın tam da buymuş. Anladığım kadarıyla sempatik, sıcak, güler yüzlü bir ekipsiniz :) Kendime soruyorum dışarıdayken niye takip etmiyordum diye. Ama inşallah çıktığım zaman yayınlarınızı takibe devam edeceğim. Benim de sizlere birkaç sorum olacak, cevaplarsanız çok sevinirim.

1. Simülasyon oyunlarını çok seviyorum. Özellikle şehirlerarası otobüs şoförlüğünü. Böyle yolcusu, molası, otobüsün iç tasarımıyla gerçeğe yakın bir benzerlikte, çıkmış ya da çıkacak hangi oyunu tavsiye edebilirsiniz?

2. Microsoft Flight Simulator'ın 2020 yılında çıkacağını duyurmuşsunuz. Okuduğuma göre çok güzel olacak. Bu oyun çıkana kadar yolcu uçağı kullanabileceğim hangi oyunu tavsiye edersiniz?

3. Dövüşü her daim olan, kanı bol bir anime ismi verir misiniz?

Daha çok soru var da yoğunsunuzdur, o yüzden kısa keseyim :) Cevap verirseniz gerçekten çok mutlu olurum. Bir de elinizde varsa geçen dö-



Geçen maaşımdan artanla aldığım yeni evimi Minecraft'ta modellemiş biri.



Yeni MS Flight Simulator da eskisi gibi 15 yıl oynanır mı dersiniz?

nemlere ait dergilerinizi gönderir misiniz? Şimdiden teşekkür ederim. Kurban Bayramınız mübarek olsun. İyi günler, sevgilerle. *- Taha Perister*

Selamlar Taha. Çok sevindim bizi keşfettiğine ve uğraşıp mektup attığına :) Uzun zamandır içerideymişsin, umarım tez zamanda tahliyen gelir.

Dergileri karıştırmışsın sanırım, Chip'te değil LOG dergisinde reklamımız oluyor. Bu kadar güzel sözleri hak edip etmediğimiz soru işareti ama çok teşekkürler yine de. Sempatiklik, sıcaklık, güler yüzlülük konularıysa tartışmaya açık, geceleri güneş gözlüğü takıp, elimize beyzbol sopalarını alıp, arka mahallelerde kedi tekmeleriz genelde. Herkesin bir hobisi olmalı sonuçta, bizimkisi de bu :)

Benim de kediler beni tekmeliyor gece uyurlarken. Bana yanlış bilgilendirme yapılmış... :(- C

1. Bildiğim kadarıyla 3 tane otobüs simülasyonu serisi var (PC'de var yani, mobilde varsa bilmiyorum): Bus Simulator, Fernbus Simulator ve City Bus Simulator. Son ikisi pek yüzüne bakılır cinsten değil ama Bus Simulator fena değil derler. Ama doğrusunu istersen o bile çok da beğenilmez. Yakın mantıktaki kamyon simülasyonu Euro Truck Simulator'ı öneririm onların yerine. Veya aynı yapımcıların ABD'de geçen American Truck Simulator'ı vardır, o da olabilir. Kamyona geçiş yap derim yani, pişman olmazsın :)

2. Yeni Microsoft Flight Simulator'ın çok güzel olacağına benim de inancım tam. Ama o çıkana kadar yolcu uçağı kullanabileceğim ne oynayabilirim diyorsan, maalesef eski Microsoft Flight Simulator'dan başka fazla seçeneğin yok. Hoş eski ama hâlâ gideri olan bir oyun, sorun etme yaşlılığını yani. Bir de erken erişimde olan FlyInside Flight Simulator var, o da fena olmayan bir seçenek.

3. Son dönemlerde o dediğin tatta Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba'yı beğenerek izliyorum. Biraz sıradanımsı başlamıştı ama giderek daha güzel hale geliyor. Bir de bol kanlı iyi anime diyorsak biraz eskilerden Hellsing Ultimate'i anmadan geçmeyeyim.

Eskilerden bir de Higurashi no Naku Koro Ni vardı. Kanlı anime deyince hâlâ aklıma o geliyor. - C

O ne demek, bir dahaki sefere kısa kesme ihtiyacı hissetme :) Senin de geçmiş bayramın kutlu olsun, eski dergilerden bir buket göndeririz elbette. Sabırlar, kendine iyi bak.

Günümüzün ve geçmişin mücadelesi

Merhabalar sevgili Ömer ve Can Bey. Geçen ay tekrar yazacağımı söylemiştim size, işte karşınızdayım. Bu ay size biraz içimi dökeceğim makbul görürseniz. Size anlatmak istediğim konu günümüz müziğinin ve sinemasının, daha doğrusu 'streaming' olarak da bize sunulabilen sanat dallarının (burada bir istisna; oyun sektörü de streaming olaylarına giriş yapıyor fakat biz oyuncular net ve somut olarak daha test edemediğimizden onları bu alan dışında tutuyorum) eskiden olduğu kadar ruha dokunur olmamasının hasretini ben çok çekiyorum be sevgili editörler.

90'ların Türkçe müziklerini dinledikçe ruhum şenleniyor, ayrı bir boyuta geçiyorum. Mesela ilk kez yakın zamanda dinlemiş olsam da tamamını, Levent Yüksel'in Med Cezir albümü gibi bir Türkçe albüm neredeyse yok piyasada. Sinema da öyle. 90'lar filmlerini hatırlayalım. The Matrix, Fight Club, Jurassic Park gibi halkın çoğunluğunu sinemaya götüren eserler ne yazık ki yerini saçma komedi ve aksiyon filmlerine bıraktı. Burada kesinlikle bu iki türe lafım yok. İyi yapıldığı zaman çok başarılı örnekler sunuluyor bizlere ama günümüzde nadir böyle işler.

Bunun sebebi Z kuşağının değişik beyin yapısı veya yapımcıların özgünlüğünü yitirmesi gibi şeyler olabilir. Umarım günümüz çok daha iyi eserler üretebilecek kıvama gelir ve geçmişle verdiği savaşı yener (John Lennon severler, kızmayın. Buradaki savaş metamorfiktir).

Diyerek size birkaç soru taktim etmek istiyorum. Biraz fazla Emre Sümer gibi konuştum galiba. E, Kartuşlara Üfleyen Adam'cıyız ne de olsa :)

1. Oyun müzikleri, bir oyunu besleyen, başyapıtı başyapıt yapan unsurdur bana göre. Sizin en sevdiğiniz oyun müzikleri nelerdir?

2. Limbo, Inside gibi platform oyunları aramaktayım bu aralar. Var mı önerileriniz?

3. Video oyunlardan uyarlanan TV ve sinema yapımlarıyla aranız nasıldır? Yeni dönemde düzelecek mi bu işler?

4. Bu soru da Can Bey'e gelsin. Nintendo Switch'in oyun dünyasına getirdiği en iyi şey ne sizce? Ve favori Nintendo aygıtınız nedir?

Kendinize çok çok iyi bakmanız dileğiyle. Hasta la vista! *- Arda Özbakan*

Ooooo... (yazar burada parmaklarını kütürdetir). Arda'cığım sen buralarda yenisin galiba. Selam'da eskiyi övüp yeni şeyleri kötüleyenlere o kadar çok laf söyledim ki artık o tip mail gelmiyor bile :)) Kendin kaşındın, başlıyorum :)

Streaming'in dediğin şekilde bir sorunu olduğunu kabul ediyorum. Mesela Altered Carbon çok güzeldi, Netflix onun sayesinde bir sürü bilimkurgu sever abone elde etti. Sonra bu aboneleri mutlu etmek, elinde tutabilmek için daha fazla bilimkurgu yapma zorunluluğu doğdu ama elinde ne iyi bir materyal ne iyi bir kadro vardı, sonunda ortaya Another Life, Lost in Space gibi şeyler çıktı. Boşa zaman ve emek israfı bana sorarsan.

Ama bu şekilde gereksiz kalabalığa rağmen streaming bir nimet bence çünkü eh, streaming olmasaydı muhtemelen Altered Carbon'a

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

kavuşamayacaktık mesela. Bir de tabii insanın eski olanı çok güzel hatırlama eğilimi var. Şimdi elini vicdanına koy ve günümüzün mükemmel olmasa da ortalama üstü, iyi bir serisini düşün. The Punisher diyelim. The Punisher 90'larda çekilseydi şu an "şimdiki diziler çok rererö, zamanında The Punisher vardı, öf ne diziydi" modunda olurdun, yanılıyor muyum?

Kesinlikle "eskiler eskidi" modunda değilim. Saydığın filmler zamansız şaheserler. Ama işte en iyilerini hatırlıyor insan bünyesi, 2000'ler ve 2010'lar da 90'lar kadar efsane film üretmiştir aslında şöyle bir dönüp baktığında. Öyle değilmiş gibi hissetmemizin sebebi çok fazla şeye maruz kalmamız ve bu nedenle yeni şeylerden etkilenmemiz biraz.

Ben ikinize de yer yer hak veriyorum şahsen. Günümüzde güzel işler hiç yok mu? Var tabii ki. Ama gerçekten de geçmişte yapılan işlere daha bir özeniliyordu sanki. Ya da en azından bu kadar hızlı tüketmeye odaklı bir toplum değildik o zamanlar ve yapılan şeylerin kıymeti de daha uzun süre biliniyordu.

Mesela seveni kadar sevmeyeni de olsa da Stranger Things bence başarılı bir diziydi ama yeni sezonun tamamını bir anda verdiler ve... iki hafta sonra herkes işine bakıp hiç adını anmaz oldu. Eskiden böyle miydi peki? O dönem yapılan oyunları, dizileri ve filmleri hâlâ konuşuyor olmamızın sebebi sadece nostalji gözlükleriyle bakmamız mı? 2020'lere girmenin eşiğinde tutup da yine 90'lar ve 2000'lerin başındaki serileri diriltiyor olmamız tesadüf mü? Daha derine inemiyorum, inersem hiç çıkamayacağız çünkü. O yüzden bu soruların yanıtını sizlere bırakıyorum. - C

Müzik konusunda biraz farklı düşünüyorum ama. O konuda ben de senin gibi geri kafalıyım biraz. Sadece duygusal da olmadığına inanıyorum bu eski müzikleri üstün tutma eğilimimin. Müzik piyasasında sanatçılardan beklentiler, sanatçıların dinleyicilerinden beklentileri çok değişti, bunun da müziğe etkisinin olumsuz olduğunu düşünüyorum genel olarak. Ha tabii komple sırt çevirmemeli, yine harika işler yapanlar var, o ayrı.

1. Çok sevdiğim çok oyun müziği var, hiçbirine de haksızlık etmek istemem ama yine de tek bir isim söylemem gerekirse NieR: Automata. İnanılmaz…

Uf. Oyun müzikleri benim saplantı derecesinde favorim olan bir konu (zamanında resmi soundtrack'i olmayan bir oyunun müziklerini, ses dosyalarını ripleyen bir grubu ikna edip, oyunun dosyalarından çıkarttırmışlığım var, öyle diyeyim). Bu konuda sayfalarca konuşabilirim, o yüzden ilk aklıma gelenlerden birkaç seri sayayım: Heroes of Might and Magic (bilhassa 3 ve 4), Assassin's Creed (2, Brotherhood, Black Flag, Odyssey), Persona 5, Pillars of Eternity 2, Silent Hill (2, 3, Shattered Memories), Devil May Cry (3, 5), Prince of Persia (Sands of Time, Warrior Within), WoW (Pandaria, Draenor, Legion)... Bi' dakka ya, daha sayıcam. Dur, Ömer... Çekiştirme! - C

2. Pek platform insanı sayılmam ama oynamadıysan o saydığın oyunlara paralel olarak Ori and the Blind Forest'a girmemen düşünülemez derim.

Ori'ye ek olarak roguelike'a karşı değilsen kesinlikle Dead Cells derim. - C

3. Uçuk komplo teorilerine inanan hasta ruhlu biri olduğum söylenebilir ucundan kıyısından :) Bence bilerek kötü yapıyorlar oyun uyarlamalarını ki film ve dizilerle ilgili o devasa kitle "oyunlar da güzel galiba" deyip oyunlara girmesin, daha az film ve dizi izleyip onlara daha az para kazandırmasın. Ama uyarlama yapmayı da bırakmıyorlar ki bu hain düşünceleri çok belli olmasın. Ne dersin, çok mu deli saçması oldu?

Çoğunun kötü ve yanlış uyarlandığına katılmakla birlikte bazılarının da fazla abartılıp gömüldüğünü düşünüyorum. Mesela "EN KÖTÜ ON OYUN FİLMİ" listesi yapan çeşitli sitelerin Assassin's Creed filmini 1. sıradan vermesine falan inanamıyorum. Tamam, mükemmel bir film değildi de... Gerçekten mi ya? Super Mario Brothers filminden falan daha mı kötü? Hitman'den daha mı kötü? - C

4. Switch'le hâlâ cicim aylarını geçiriyorum ama en güzel yanı gerçekten de televizyon ve hand-held modları arasında geçiş yapabilmek herhalde. Dışarı Evde oynadığım yerden aynen devam edip yolda da oynamak gerçekten müthiş bir keyif. Nintendo'nun bence en büyük sorunu hep üçüncü parti oyunlarının eksikliği olmuştu, Switch o eksiği de müthiş bir şekilde giderdiğinden sanırım Switch favorim oldu bile diyebilirim. - C

Hasta la Windows 10 o halde!

Yeni yeni mektuplar

Sevgili Oyungezerler Pentium 150 bilgisayarımda oyun oynadığım zamanlarda her gün takip ettiğim Gameshow'u istediğim Mecidiyeköy'deki gazete bayii bana simsiyah kapaklı bir dergi uzattığında içimde bilinmez karanlık hisler uyandı, gözüm derginin üzerinde her bir noktada dolaştı ve o harfleri okudum: "SON". Hayatımın sonu gelmiş gibiydi...

Heyecan ve artık hayatımı tamamlayan parçalardan birinin olmaması beni hayatımın ilk depresyonuna sürükledi. Bir şekilde hayata alıştım. Günler geçti. Aylar, yılları kovaladı. Oyungezer'in çıktığını duyduğumda çocuksu bir mutlulukla doldum. Samimiyetiniz ve öğreticiliğinizle beni tekrar Gameshow'a kavuşturdunuz. Her gün derginizden bir parça okuyor, huzur ve mutluluk buluyorum. Her zaman yanımda oturan bir arkadaşımın bulunması gibi.

Arkadaşımla her 2 günde bir oyun bitirdik. FF7 de 2 günde biter dedik. Bitmedi. Biraz daha oynayalım biter dedik. Bitmedi. 2 hafta oldu, bitmedi. Bitmiyor.

Havlu attık. Sonunu göremedik. Şimdi Remake'i alıp almamakta kararsızım. Oyun şahane ama bitmiyor. En içten sevgilerimle. *- Suat Özcan*

Gameshow zamanına yetişememiş biri olduğum için bir şey diyemeyeceğim ama bizi o efsane dergi mertebesine yakın bir yerlerde görmen onur verici, teşekkürler :)

Gameshow ve Level zamanlarını düzenli takip etmiş ve hep imrenerek bakmış biri olarak ben de üzerime alınıp onur duydum izninle. - C

Eh FF7 koskoca RYO ya, hangi RYO bitmiş de o iki günde bitsin :) FF7'nin efsaneliği bir kenara, günümüz için kazma çok yanı var, o yüzden FF7'ye bakarak Remake konusunda karar verme. Hele bir çıksın da.

Remake oyunun sözde "kısa geçtiği" kısımları da uzatacağından çıktığında doya doya oynarsın bence. Ama 2 günde bitsin diyorsan bitmez yine; diyeyim :) - C

Ağustos sonu itibariyle aşırı çılgın bir oyun yoğunluğuna girmiş bulunuyoruz, aman diyeyim oyunlar yüzünden bizi unutup mektup atmamazlık etmeyin. Az mektup gelirse oturur tek tek ararım yapımcıları, sonraki aylarda çıkacak oyunları iptal ettiririm! Yaparım!

Söyleyin Çizelim!

Bu ay Selam'ın son sayfasında yeni bir olaya girişiyoruz. Bizim Eren Eryürekli'yi bilirsiniz, kendisinin asıl işi çizim aslında ve adam hakikaten çiziyor şimdi. Biz de Eren'i biraz söm.. ehem, Eren'in yeteneğinden biraz faydalanalım istedik. Kendisi bundan sonra her ay bir okurun istediği şeyi görselleştirecek burada. Önerilerinizi yine selam@oyungezer.com.tr adresine bekleriz. Ama basit değil de değişik isteklerle gelmeye çalışın. İlk ayın önerisi benden: Raiden ve Pikachu, Claptrap'i şarj ediyor!



Gelecek Ayın Misafiri

Don't Starve'dan kafasını ancak Oxygen Not Included çıkınca kaldırabilmiş olan; Zelda, The Witcher, Pathfinder, Monster Hunter, Skyrim, AC, nerede kallavi oyun görse el atan İpek Atam buralarda önümüzdeki ay.





Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Ölümsüzlüğün Sırrı

Lise yıllarından beri beraber olduğumuz, çok yakın bir dostum geçen sene babasını kaybetti. Çok yakınını kaybeden arkadaşlar hak verecektir, bu gibi kayıpların ardından insanın aklına gelen ilk duygu pişmanlıktır ne yazık ki. Genelde kendimiz de, sevdiklerimiz de ölümsüzmüş gibi yaşarız (ya da onları kaybetme ihtimalini bile aklımıza getirmeyiz). Ardında hiç kötü niyet barındırmasak da pek çok şeyi erteler, bazı şeylerin kıymetini yaşarken fark edemeyiz. Bu yüzden kaçınılmaz son gerçekleştiğinde beraber geçirilen zamanlar ne kadar güzel olursa olsun insanın aklına hemen o kahrolasıca 'keşke'ler gelir.

> “ÖLEN BİR YAKININI NEREDE ARAMALI İNSAN? TOPRAKTA MI? İÇİNDE Mİ?”

İşte yakın dostum da babasının üniversite yıllarında ona yazdığı bir mektubun gerçek değerini ancak onu kaybettiği zaman anlayabildiğinden bahsetti bana. Benzer duyguları ben de babamı kaybettiğimde hissetmiştim. Ne var ki içinde bulunduğumuz hayatın kurgusu böyle, söz konusu aileler ve çocukları olduğunda "zaman" denen şey her iki tarafın da birbirini tam olarak anlayabilmesine yetmiyor. İşin doğası bu şekilde ne yazık ki, acı ama gerçek.

Bir arkadaşım babamı kaybettiğim ilk zamanlarda şöyle bir şey demişti bana (aynı şekilde kendisi de babasını benden bir sene önce kaybetmişti): "Merak etme, sen ona dönüşeceksin ve o da senin içinde yaşamaya devam edecek." Şimdi bakınca hayatımda duyduğum belki de en doğru şeylerden biri olduğunu düşünüyorum bunun. Nasıl olduğunu hiç bilmediğim şekilde birilerini beklerken tıpkı onun gibi ellerimi arkada bağladığımı fark ettim mesela. Babam sevdiği insanlara uzaktan göz kırpardı, ben de onun gibi istemsizce göz kırpıyorum sevdiklerime. Gülüşüm, yüz ifadem, mimiklerim her geçen gün ona daha da çok benzemeye başlıyor ve insanlar bana baktığı zaman direkt babamı gördüğünü söylüyor.

Açıkçası beni zamanla rahatlatan bir düşünce oldu bu. Elbette ki hiçbir şey bir insanın gerçekten senin yanında olmasının yerini tutamaz ama aslında çok da uzaklaşmadığını, hep senin içinde bir yerlerde yaşamaya devam ettiğini bilmek eksikliğini bir nebze olsun daha az hissettiriyor. Mezar ziyaretleri de bana bu yüzden anlamsız gelmeye başladı açıkçası. Ondan hiçbir iz taşımayan bir toprak parçasının başında dikilmek... O orada değil ki. O senin anılarında, onu andığın sözlerinde, hareketlerinde, yaptıklarında. O sende bıraktığı izlerde yaşıyor artık.



Bir süre önce bu köşe için yazdığım yazılardan birinde insanları özel kılan şeylerin varoluşları değil yaptıkları ve ardında bıraktıkları olduğundan bahsetmiştim. Bir okurumuzsa dergiye dönüş yapıp bana katılmadığını belirtmiş ve "bence kişiyi özel kılacak şeyler herkesin her gün yaptığı şeylerdir, iyi bir baba olmak, iyi bir arkadaş olmak gibi mesela" demiş. Düşününce çok hak verdim bu söylediğine, hele ki zamanla bu gibi niteliklere aslında ne kadar az insanın sahip olduğunu fark edince.

Bir insan için en gerçek ölümün hatırlanmamak olduğu söylenir. O yüzden diyeceğim şudur ki, kayıplarımızı geri getiremem fakat sevdiklerimiz için nasıl ölümsüz olabileceğimizi söyleyebilirim: İyi bir anne, baba, evlat, eş, dost ya da arkadaş olarak. Aranızda farklılıklar olsa da, uzun yıllar boyunca birbirinizi tam olarak anlayamayacak da olsanız en azından anlamaya çalışarak, beraber geçirdiğiniz zaman dilimini yaşadıklarınız ya da yaşayamadıklarınız için pişmanlıklar duymayacak şekilde değerlendirerek. Bu şekilde bir gün ölsek bile sevdiklerimizin bedeninde, ruhunda ve anılarında her daim yaşamaya devam edeceğiz. İnsanlar onlara baktıklarında bizden izler görecek, onlar da baktığı her şeyde senden bir parça bulacak ve bedenin çürüse bile varlığın bir şekilde hep onunla olacak.

Hayat böyle bir döngü ve zor olan da döngüyü kırmak değil, onu sürdürmek değil mi zaten?





V-NAND SSD 970 PRO | EVO PLUS

Samsung'un en yeni NVMe M.2 SSD'si

Çığır açan performans. Daha dayanıklı*. Yüksek kapasite seçenekleri. En son V-NAND teknolojisi ve Phoenix kontrolörüyle, olağanüstü performans sunmak için tasarlanmış yeni NVMe SSD serisiyle tanışın.

samsung.com/ssd | samsungssd.com

*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.



Hayalet Gemi

Engin Vural
engin@oyungezer.com.tr

Bir Ağustos Gecesi

1999'u hatırlayanlara soruyorum; o sırada neredeydiniz, ne yapıyordunuz, kimlerle birlikte, kimlerden ayrıydınız, kimlerden ayrıldınız? Bu soruların cevaplarını daha dünmüş gibi hatırlayan on binler, yüzbinler var, eminim. Eğer onlardan biriyseniz bir ortak noktamız var demektir.

Size 17 Ağustos 1999 gecesi saat 3 civarında ve takip eden saatler, günler, haftalar, aylar boyunca yaşadıklarımı(zı) çok net bir şekilde anlatabilirim mesela. Çünkü o anılar halen çok taze, çünkü 20 yılın ardından bile bir yere ayrıldıkları yok. Gelip hayatım(ız)ın orta yerine kuruldular ve o hayat(lar)ı bir daha eski haline dönmeyecek şekilde değiştirdi o an(ı)lar. Uzun uzun anılarımı anlatacak değilim elbette. Sadece bir miktar iç dökme merasimi bu.

O gece de diğer pek çok gecede olduğu gibi bilgisayar başında uzunca bir vakit geçirdikten sonra biraz balkona çıkmış (havalar sıcak, insan bunalıyor, biraz soluklanmak istiyor haliyle, hem dünyanın kirini pasını iyi örtüyor geceler, o yüzden izlemesi daha güzel), denizi, gökyüzünü, ağırladığı birkaç kedi-köpek dışında bomboş kalmış, sakin sokakları izlemiş, 'dünya sana güzel be Engin' diye kendi kendime takılmış (evet, delilik bana sonradan gelmedi, baştan beri vardı), sonra da yatmıştım. Sıradan bir Ağustos gecesi işte.

Henüz tadını almaya başlayamadığım uykumdan uyandım, mutfağa gidip susuzluğumu dindirmekti amacım, ama odanın kapı aralığından çıkmaya fırsatım olmadı. Hiç beklemediğim bir anda sarsılmaya başlamıştım. Sadece iki yana tutunup ayakta kalmaya çalışıyordum elimden geldiğince -ki elimden o kadarı bile gelmiyor, bir sağa bir sola çarpıp duruyordum.

Uğultular, çatırtılar, çığlıklar, feryatlarla doldu dakikalar önce sessiz sakin halini izlediğim sokaklar. Daha önce de yaşamıştım depremleri. Ama hiçbiri bir diğerinin benzeri olmazmış, bunu da yaşamadan anlamak mümkün değilmiş, o gece bildim, öğrendim.

Evde yaşadıklarımızı ve binadan nasıl çıktığımızı an be an anlatabilirim, sokakta dalga dalga yayılan şaşkınlık, korku, endişe ve türlü türlü duyguyu da. Bir türlü ulaşılamayan telefonları, radyodan takip edilmeye çalışılan haberleri de. "Richter ölçeğine göre..." diye başlayan ve takip eden birkaç ay boyunca yüzlerce defa işiteceğimiz cümleleri de. Bir türlü işitemeyeceğimiz cümleleri de.

> BİR ŞEYLER KIRILDI. BU ŞEYLERE HAYATLAR, HAYALLER, GERÇEKLER DE DÂHİL



Tüpraş yangınını, ilçenin askerler nezaretinde boşaltılmasını, daha önce gitmediğimiz ve hayatımızın bundan sonraki kısmında da gitmek istemeyeceğimiz tepelere yapılan zoraki yolculuğu, aylar boyunca çadırlarda yaşamanın nasıl bir tecrübe olduğunu, kamyonet arkasında mahalle mahalle dolanıp su, ekmek, meyve-sebze dağıttığımız günleri, kaybettiğimiz tanıdıklarımızı, yakınlarımızı, dostlarımızı, her biri için romanlar yazılabilecek insanları ve çok daha fazlasını. Ama o saniyelerin beraberinde getirdiği yıkımı anlatmaya bunların hiç birisi kâfi gelmez, belki de hiçbir cümle anlatamaz bu yaşananların ağırlığını.

Gece gerçekten de bir örtü imiş; o gecenin sabahı geldiğinde, gün ağarmaya başladığında daha iyi anladım. Sokakları, caddeleri gezerken, bir yandan ihtiyaç duyanlara yardım etmeye çalışır, öte yandan hiç dinmeyecek feryatların sesiyle sağır olurken, her bir adımda ümitsizlik, boş vermişlik, hedefini bir türlü bulamadığım öfke, içimden söküp atamadığım korku, endişe ve daha pek çok duygunun esiri olup giderken anladım ki hayat bir daha asla o gecenin öncesindeki gibi olmayacaktı. Yıkılan sadece binalar değildi çünkü. Umutlar, hayaller, planlar, hayatlar yıkılıp gidiyordu her bir dakikada, saatte ve bizler sadece seyirciydik. Enkaz altında kalan ve ulaşılamayanların çığlıkları, yakınlarını kaybetmiş kişilerin feryat figan ağlayışlarına karışıyordu da, o göğsümüzün orta yerine gelip kurulan ve bizi boğup tüketen her neyse onun sesi duyulmuyordu bir türlü. Enkaz altından kurtarılan birisi için sevinç gözyaşları dökülürken, hemen yanıbaşında kaybedilen bir diğerine ağıt yakılıyordu. Hayatta kaldığımız için sevinmek mi? Bu mümkün müydü gerçekten? O gün farkında değildik ama hayatta kalanların da bir yanları o gece ölüp gitmişti aslında; o koskoca mezarşehirlere gömdük bir yarımızı, bir yanımızı. Ve ben hâlâ o mezarın altından ses veren hayaletimin sesiyle irkilirim her 17 Ağustos'ta.


PS4
BORDERLANDS 3
LET'S MAKE SOME MAYHEM
18
www.pegi.info
2K



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

DEMOKRASİ GETİRMECE SİMÜLASYONU

ALİ SEZGİN

Eğer oyun sektörünü az biraz takip ediyorsanız, bu sene bütün *Call of Duty* evrenini baştan başlatacak yeni *Modern Warfare* oyununun şimdiden çok ses getirdiğini görmüşsünüzdür. Bunun pek çok nedeni var aslında; geçmiş veya gelecek yerine günümüze dönülmesi, belki de bizi kızdıracak şekilde politik konulara daha sert girilmesi ve de hepsinden önemlisi serinin çok oyunculu içeriğinin büyük oranda elden geçirilmesi bu nedenler arasında öne çıkıyor. Bu beklentilere cevap olarak Gamescom'da oldukça güçlü bir *Call of Duty* varlığı zaten hissediliyordu. *Call of Duty* markası altında uzun kuyruklar oluşmasının ana nedeniyse, fuar alanında (ve internet üzerinden) oynanabilen ikişer kişilik iki takımın karşılaştığı Gunfight modu oldu.

Bütün Playstation 4 kullanıcılarına 1 hafta sonluğuna deneyimleme şansı sunulan Gunfight modunu elbette bizim de kaçırmamız mümkün değildi. Gunfight'ta kullanacağınız silahı siz seçemeseniz de verilen silahların neredeyse tamamı günümüzde savaş alanlarında veya poligonlarda görebileceğimiz seçenekler arasından tercih edilmiş. Silah hissinin de ne kadar oturaklı olduğunu ilk çatışmada zaten hissediyorsunuz. Özellikle Gunfight'ta can seviyesi ve sağlık puanlarının yenilenmiyor oluşu, hızlı olsa da daha taktiksel bir oynanışı da beraberinde getiriyor. Oyunda iletişim kurmak çok önemli ve söylenecek her konum ve bilginin değeri var. Haritalar çok küçük olduğu için düşman çoğunlukla düşündüğünüz yerde çıkmıyor, çoğu zaman arkanızda veya yakınlardan ibreyi size doğrultmuş oluyor bile. Silahların sürekli değişiyor olması da bir başka artı çünkü bir kere uygulanan taktik öbür tur mutlaka değişmiş oluyor. Bu şekilde hem rakiplerinizin hem de sizin sürekli yeni hareketler denemesi gerekiyor. Şahsen sadece Gunfight için bile *Modern Warfare*'i düşünen ben, diğer modlar da duyurulduğunda ne olacak bilmiyorum.

Infinity Ward daha önce oyunda battle royale olmayacağından bahsetmişti. Yine de Gamescom sahnesinde söz alan Dino Verano 12 kişilik alışılageldik maçlara ek olarak 100 küsur oyuncunun da eş zamanlı kapışabileceği yeni bir oyun modundan bahsetti. Bu mod battle royale olmayacağına göre belki de *Call of Duty* tarihinde ilk kez *Battlefield* serisini aratmayacak ölçekte çatışmalar ve angajmanlar görebiliriz.

Gamescom'da oyunun hikâye modu henüz gösterilmedi zira işlenen hikâye konusunda ciddi soru işaretleri mevcut. *Modern Warfare*'in Suriye olmayan ama şartları bu bölgeyi fazlasıyla andıran bir noktada geçeceğini biliyoruz. Oyunun ilk videosunda gösterilen PYD peşmergelerinden, sahte kimyasal saldırı videoları çeken Beyaz Kasklılara kadar çok sayıda ilginç güç senaryo dâhilinde kendilerine yer bulacaklar. Daha önce Amerika'nın hep kahraman olduğu *Call of Duty* serisinde taşlar yerinden oynar mı hep beraber göreceğiz.

Call of Duty: Modern Warfare eğer ülkemizi kötü gösterme veya bir başka benzeri politik kusura sahip olmazsa, benim hiç düşünmeden tercih edeceğim oyunların başında geliyor. Yıllarca beklediğimiz serinin özüne uygun çok oyunculu deneyimi biraz da ayakları yere basan bir tek kişilik senaryoyla birlikte gelirse, daha ne isteyeyim?

OYUNA SİYASET Mİ KAÇTI?

Modern Warfare'le alakalı basın toplantılarından birinde tek kişilik senaryo oynanış yönetmeni Jakob Minkoff'a gelen sorulardan biri de oyunun mevcut temasının siyasi olup olmadığıydı. Minkoff Modern Warfare'in adı üzerinde dünya üzerindeki mevcut savaş bölgelerinden ilham alsa da, bunları hükümet ve siyasi yapıları eleştirmeden, hayali ülke ve örgütlerle birleştirdiğini belirtti.

Yani Minkoff'un mantığına göre, oyun siyasi olaylardan ilham alarak ortaya çıksa da gerçek olmayan ülkeleri işledikleri için siyasi içeriğe sahip değil. Bilinçli oyuncular bu mantığın pek de doğru olmayabileceğini çoktan fark etmiştir. Hayali veya değil, bir savaşa giriyorsanız sadece fiziksel gücünüzü değil, sesinizi ne kadar duyurabileceğinizi de test edersiniz. Bu durumda o savaşı olduğundan farklı bir bakış açısıyla anlatırken ister istemez siyasi olunuyor.

Ülkenin adının Oyungezer Diyarı veya karakterlerin yarısının Ali Sezgin olarak adlandırılmış olması bile bu durumu değiştiremiyor.



2'ye 2 oynanan Gunfight alışılmadık stratejiler gerektiriyor.

Serinin belki de en sevilen karakteri Captain Price'a yeniden kavuşuyoruz

TÜR: FPS | **YAPIM:** Infinity Ward | **DAĞITIM:** Activision | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Ekim 2019

Akıl Fikir



FPS'LERDE YAPAY ZEKÂNIN İNANDIRICILIĞI KATLETMESİ

Geçenlerde bir muhabbet döndü internette, yeni Modern Warfare inanılmaz gerçekçi olacağını ve savaşı bütün gerçekliğiyle hissettireceğini iddia edince eski bir savaş gazisi bu duruma çok bozulmuş, savaşın bütün o acımasızlığı küçümseniyor gibi hissetmiş falan. Çok yersiz ve gereksiz bir alınganlık gibi geldi bana bu, özellikle de video oyunlarının en temel amaçlarından birinin gerçekte tecrübe edemediğin şeyleri deneyimleme fırsatı olduğu düşünülünce. Kaldı ki savaş gazisi arkadaş hiç üzülmesin, daha FPS'lerin inandırıcı olabilmesine fersah fersah yol var. Kastım vurulduktan üç saniye sonra iyileşmek ya da tek başına bir orduyu yenmek falan da değil ha, yapay zekânın bir insan gibi davranmaktan çok uzak hareket ettiği için savaşın bütün inandırıcılığını kaybetmesi.

En çok kalabalık çatışmaların olduğu anlarda yaşanır bu durum. FPS'leri genelde zor ayarda oynayan biri olarak siperden kirpiğimi çıkardığım bir anda mıhlandığım, cehennem gibi bir savaş meydanında, yapay zekânın yönettiği takım arkadaşlarımın kabak gibi ayakta dikilerek çatışmaya devam etmesi, roketi ağzına yedikten sonra "vay belim" diye doğrularak hiçbir şey olmamış gibi aynı şekilde çatışmaya devam etmesi beni deli ediyor mesela (bkz. Captain Price). Yapay zekâ ölmeyeceğini biliyor çünkü, o yüzden de kurşun süngeri gibi meydanda dikilerek sıkmaya devam ediyor. Gel de bunun ne kadar kanlı bir çatışma olduğuna kendini inandır şimdi.

Aynı şekilde bu kahrolasıca yapay zekâ takım arkadaşlarına güven de olmuyor. Bir odadan ellerini kollarını sallayarak geçtikleri zaman siz de haklı olarak düşünüyorsunuz ki odayı komple temizlediler herhalde. Ama içeri bir dalıyorsunuz, sıvama düşman dolu. O çok güvendiğiniz ekibiniz yanlarından öylece yürüyüp gitmiş sadece. Bu yüzden ölünce cinnet geçiriyor insan tabii, sana güvenmeyeceğim de kime güveneceğim ben? Ya da dört bir yanından ateş ve bomba yağan cehennem gibi bir yer var, yapay zekâ arkadaşınız gözünüzün içine baka baka "go go go" diyor "hadi git de geber" dercesine adamla dalga geçer gibi. Halbuki öyle bir yere gerçekte girseniz saniye içinde kevgire dönersiniz ama yapay zekânın öyle bir derdi yok işte. O vurula vurula bütün savaş meydanını bile geçebilir ne de olsa.

Tek sorun dost yapay zekâ değil tabii, düşman da sağlam sapıtıyor. Binlerce insanın olduğu bir ordu muharebesinde düşman havan topunu sadece sizi vuracak şekilde ayarlıyor mesela. Siz nereye giderseniz bütün havan ekibi hemen oraya ayarlıyor, koskoca düşman ordusunun diğer mensuplarının bir önemi yok çünkü, koskoca Nazi ya da Japon ordusunun tek derdi sizi öldürebilmek. Ya da modern çatışmalardan örnek vereyim, sizi hiç görmemiş, varlığınızdan en ufak haberi bile olmayan bir Juggernaut bütün malikâneyi baştan aşağı geçip o sakladığınız izbe kapı arkasında sizi eliyle koymuş gibi buluyor ne hikmetse. Sizi hiç görmemesine rağmen nerede olduğunuzun bilgisi o kadar aşikâr şekilde kodlanmış ki o geri yapay zekâsına, insan deliriyor cidden.

Verdiğim örnekleri Call of Duty, Medal of Honor ya da Battlefield falan hiç fark etmeksizin bütün FPS'ci dostlar yaşamıştır adım gibi eminim. Sonra silah seslerinden falan gaza gelerek "ay ne kadar gerçekçi bir savaş ortamı" diye kendimizi avutmaya çalışıyoruz boştan yere. İnsanın insan mantığıyla hareket etmediği (ya en azından buna çabalamadığı), en standart insan dürtüsü olan hayatta kalma içgüdüsüne bile sahip olmadığı bir savaş "simülasyonu" ne kadar inandırıcı olabilir ki? Çok mu zor yani takım arkadaşlarımızın gerçekten canı varmış gibi hareket etmesi, kurşunu tenis topu genişliğinde delik açacak silahların üzerine Mirkelam gibi koşmaması, düşmanın tek derdinin sizi öldürmek olmaması yani?

O kadar böbürlendikleri teknolojik gelişmelerin arasında bu kadar basit şeyleri hâlâ nasıl düşünemiyorlar hayret ediyorum doğrusu.

Emre Sümer





Shadow of the Tomb Raider

AYIN EZENİ:
ÖMER AKDAĞ

Tomb Raider serisi 2013'te çıkan, adı direkt Tomb Raider olan oyunla yenilendi bildiğiniz gibi. Çok da güzel oyundu, güzel de puanlar topladı. Devam oyunu Rise of the Tomb Raider da aynı şekilde bol bol övüldü, o da bayağı başarılıydı. Her ikisinin de 85 civarında puan ortalaması var. Üçlemenin son oyunu Shadow of the Tomb Raider çıktığındaysa o puan ortalamaları 75 civarında kaldı.

"Hah" dedim, "bizim oyun camiası yine saçmalamış". "Kesin 'aman çok yeni bir şey yapmıyor, formülün üstüne bir şey katmıyor, aynı oyun, bıkbık' falan diye eziklemişlerdir." Hiç sevmiyorum bu mantığı. Bir oyunun iyi olması için illa ki çok öyle aman aman yenilikçi olmasına gerek yok. Eh Shadow of the Tomb Raider da sonuçta iki başarılı oyunun ardından çıkan, yine çoğunlukla aynı ekip tarafından yapılan bir oyun. "Öncekilerin farklı coğrafyada geçeni işte, eminim diğer iki oyun kadar güzeldir aslında" diye düşünmüştüm. Yanılmışım. Bu oyunun nesi 75'i hakkediyor Allasen?!

Bakın açık dünya oyunu yapmak kolay demiyorum ama yaptığınız açık dünya oyununun keyifli olmaması pek mümkün değildir. İlla RDR 2 olmanıza gerek yok, ne bileyim, Mass Effect: Andromeda'nın bile açık dünyasından bayağı keyif almıştım. Güzel manzaralar eşliğinde yol alıyorsunuz, güzel mekanikler eşliğinde sağda solda savaşıyorsunuz, bir şeyler topluyorsunuz, karakterinizi geliştiriyorsunuz falan işte. Doğal olarak keyifli şeyler bunlar yani. Ama Shadow of the Tomb Raider sayesinde bu yaştan sonra bir açık dünya oyundan ölümüne sıkılınabileceğini de görmüş oldum.

Bir kere ilk iki oyundaki güzelim karakter geliştirme sistemi yerinde duruyor... gibi gözüküyor ama yok öyle bir şey. Yetenek ağacındaki işinize az da olsa yarayacak her şeyi çok hızlı açabiliyorsunuz, geri kalanları puanlar boşa gitmesin diye alıveriyorsunuz sadece. Ha işinize yarayacak şeyler derken, aslında yarıyor gözüküp yaramıyorlar çünkü yetenekler mantıken genel olarak iki konuda yardımcı oluyor: Savaşlar veya keşif. Ama sürpriz! Oyunda ne savaş var ne keşif!

Önceki oyunlarda hani gerçek bir hayatta kalma oyunu kadar gelişkin olmasa da tam Tomb Raider'a yakışacak keşif mekanikleri vardı. Avcılık, soğuktan-sıcaktan korunma falan işte. Burada da çoğu var ama şöyle bir gezecek, bir şeyler toplayacak falan mekân oyunda yok! Az bir şey var, onlar da çok küçük. Ki bulduğunuz şeyler de hiçbir işinize yaramıyor.

Savaş? Vallahi aksiyona girmeyi özledim oyunda ya. Koskoca oyunda çatışmaya girdiğiniz bölümler 2 elin parmaklarını geçmez sanıyorum, çok acayip. Aksiyon oyunuydu bu, hayırdır? Oyunu benle aynı sıralarda oynayan Eren'e sordum bizim, "Olur mu abi bayağı aksiyon var, aynı oyunu mu oynuyoruz seninle?" dedi, şaşırdım. Gizemi sonradan çözdük. Benim oynadığım oyunun standart versiyonuydu, Eren'se Season Pass'li, yani DLC'li versiyonunu almış. Adamların yaptığı pisliğe bakın! Bütün tatlı aksiyon bölümlerini çıkartmışlar ve DLC olarak satıyorlar! Yuh yani! İçerik çıkartıp ayrıca satma pisliğini yapanları çok gördüm de bu kadar barizini görmemiştim!

> **Açık dünya oyun dediğimiz kendiliğinden zevkli zaten, sıkıcı olması için özellikle kasmanız lazım!**

E keşif yok, savaş yok, o kadar süre ne yapıyoruz? Hiç sormayın. İki tane şehir koymuşlar oyuna. Kocamanlar ve içlerinde hiçbir kayda değer şey yok neredeyse. Bir o tarafına koşuyoruz, bir bu tarafına koşuyoruz, sonra tekrar öteki tarafına koşuyoruz, sonra tekrar öteki tarafına koşuyoruz, sonra tekrar öteki tarafına koşuyoruz, sonra tekrar öteki tarafına koşuyoruz, sonra tekrar öteki tarafına koşuyoruz... Sıkıldınız mı cümleyi okumaktan? Bir de oyunu oynamayı deneyin.

Ha bir de su altına dalıyoruz tabii bol bol. Başka oyunlarda su altının çok fazla olmamasının bir sebebi var ey yapımcılar. Darlanıyor insan. Nefret ettirdi ya Shadow of Tomb Raider. Su altını öyle bunalımlı yapmışlar ki, Lara o kadar sık nefessiz kalıyor ki, yakamı paçamı yırtasım geldi her seferinde. Of aklıma geldi yine boncuk boncuk terledim. Yapmayın ya gözünüzü seveyim.

Bunlar dışında hikâye sıradan, eski ilginç yan karakterler gitmiş elimizde bir tek gereksiz arkadaşımız (3 oyundur muhabbetimiz olduğu halde adını unuttum, google'dan aratıyorum) Jonah kalmış, kısacası oyun baştan sona sıkıcılık abidesi. 75'i az görmüştüm ya, insaflıymış o puanı verenler, eski oyunların hatırına yumuşak davranmışlar. Benim elime geçseydi var ya...

BU AY NE OLDU?

Oldukça hareketli bir aydan hepinize merhabalar! Sony, resmen Insomniac'ı... Ah pardon, o Gamescom haberiydi. Biliyor musunuz, Playstation'a özel oyunların başka plat... Hmm, Gamescom, tamam anlıyorum... Bu ay çok şey oldu ama çoğu da fuarda oldu, işte o haberleri bu sayfada göremeyince merak etmeyin, ilerleyen sayfalardalar :) Biz elimizde kalanlara bir göz atalım.

ESER GÜVEN



1 Telltale Games'in helvasını bile yemiştik ama galiba acele etmişiz. LCG Entertainment ismindeki bir firma sürpriz biçimde Telltale'in yaptığı işleri satın alarak Telltale'i canlandıracağını, Telltale'in eski oyunlarından bazılarını yayınlayacağını, hatta Telltale'in sahip olduğu isimler için yeni oyunlar üzerinde çalışacağını duyurdu. Bakalım diriltilen yeni Telltale'in akıbeti ne olacak.

2 Tüm zamanların en popüler yayıncılarından biri olan Ninja, ani bir kararla (ve muhtemelen oldukça yüklü bir çekle) Twitch'i bıraktı ve Microsoft'un yayın servisi Mixer'a geçti. Bu cesur karar meyvelerini de hemen verdi, sadece 5 gün içinde Mixer'da 1 milyon abone topladı Ninja. Kendisi şu an 2 milyon abonenin sınırında dolaşıyor ve altında da taptaze bir platform var. Bakalım Ninja'nın peşinden Mixer'a başka gelenler de olacak mı?





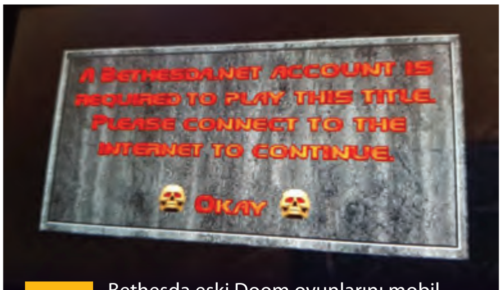
3 2020 yılının sonuna kadar yapılması beklenen düzenlemelerle Microsoft, Sony ve Nintendo platformlarında yayınlanan oyunlarda lootbox içeriklerinin düşme ihtimalleri açıklanmaya başlanacak ve buna uymayan oyunlar yayınlanmayacak. Artık bu 'sürpriz mekanik' içerisinde hangi eşyayı kazanma şansınızın ne kadar düşük olduğunu bizzat görebileceksiniz.



4 David Cage bundan sonra Quantic Dream oyunlarının platformlara özel olmayacağını, tüm platformlarda aynı anda yayınlanacağını açıkladı. Yani artık uzaktan Detroit gibi oyunları izlerken iç çekip, konsolumuz yok diye hayıflanmamıza gerek kalmayacak, artık tüm dünya kardeş olacak! Tamam, abarttım biraz, kabul ediyorum.

5 Geliştiricilerin Epic Games Store'un iştah kabartan 'exclusive' tekliflerini geri çevirdiğini çok sık görmüyoruz ama bağımsız yapım Darq'ın geliştiricisi tam olarak bunu yaptı ve "oyunun çıkış tarihini açıkladıktan sonra Steam'den vazgeçmek bana olan güveni sarsardı" diyerek oyuncuların gönlüne bir anda taht kurdu. Forumlar oyunu indirim beklemeden alacağını söyleyen oyuncularla doldu ve Darq çıktıktan kısa bir süre sonra da en çok satan oyunlar arasına girdi.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Bethesda eski Doom oyunlarını mobil, PS4, XB1 ve Switch için yayınlayarak büyük bir sürprize imza attı, oyuncular mutluluktan deliye döndü. Bu mutluluk, bu eski oyunlara girmek için online bağlantı gerektiği ortaya çıkınca kursaklarda kalıverdi tabii. Bethesda bu yüzden dalga konusu olunca geri adım attı ve hesaba giriş yapma zorunluluğunu bu oyunlardan kaldırdı. Bir kere de bir işi baştan düzgün yap be Bethesda'cım.

7 Dünyanın en büyük ödüllü eSpor turnuvası olan The Dota 2 International sonuçlandı ve OG takımı büyük bir başarıya imza atarak bu turnuvayı ikinci kez üst üste kazandı. Bu yılki turnuvanın toplam ödül havuzu 34.308.989 dolardı ve bunun yaklaşık 15 milyon doları OG'nin kasasına girdi. Oyuncu başına 3 milyon dolar yani, hiç de fena değil.





8 Ağustos ayında da yapraklar dökülmeye devam etti ve bu durum en çok da BioWare'i vurdu. Önce Anthem'ın baş yapımcısı Ben Irving stüdyodan ayrıldığını duyurdu. Daha "neler oluyor yahu" dememize kalmadan bu sefer de Dragon Age 4'ün baş tasarımcısı Fernando Melo 'ne var yani, ben de ayrılıyorum' deyiverdi. Anthem'a ne olacak, BioWare'e ne olacak, Dragon Age 4'e ne olacak, hepsi kocaman birer soru işareti şu anda.

10 Yılan hikâyesine dönen Uncharted filminden bir ayrılık haberi geldi ve Dan Trachtenberg filmden ayrıldığını açıkladı. Filmin yapımını Sony'nin Playstation Productions yapım şirketi devraldı ve merak etmeyin, Tom Holland yerli yerine duruyor. Film, Sony'nin kendi oyunlarını beyazperdeyle buluşturacağı yapım şirketinin ilk işi olacak.



9 Amerika'da gerçekleştirilen ve 22 kişinin hayatını kaybettiği El Paso baskınından sonra Trump silahları değil video oyunlarını suçladı ve dev perakende zinciri Walmart da bunu emir kabul edip şiddet içerikli video oyun reklamlarını falan mağazalarından kaldırdı. Peki ya neyi kaldırmadı dersiniz? Tabii ki silahları :) İsmini açıklamayan bir yönetici olayı şöyle özetlemiş: "Hâlâ daha tabanca satmaya devam edip de elinde tabanca tutan bir çizgi kahramanın resmini gösteremiyor olmamız fazlasıyla komik".



11 PlayStation 4, 100 milyon satış barajını geçmeyi başaran dördüncü ev konsolu oldu. Daha önce PS2, PS1 ve Wii de bu barajı geçmişti ama PS4 bunu rekor sürede, 5 yıl 7 ayda gerçekleştirdi. 155 milyonluk PS2'yi yakalayamaz belki ama satışlar böyle giderse tüm zamanların en çok satan ikinci konsolu olma yolunda emin adımlarla ilerliyor PS4.

Konuşanlar



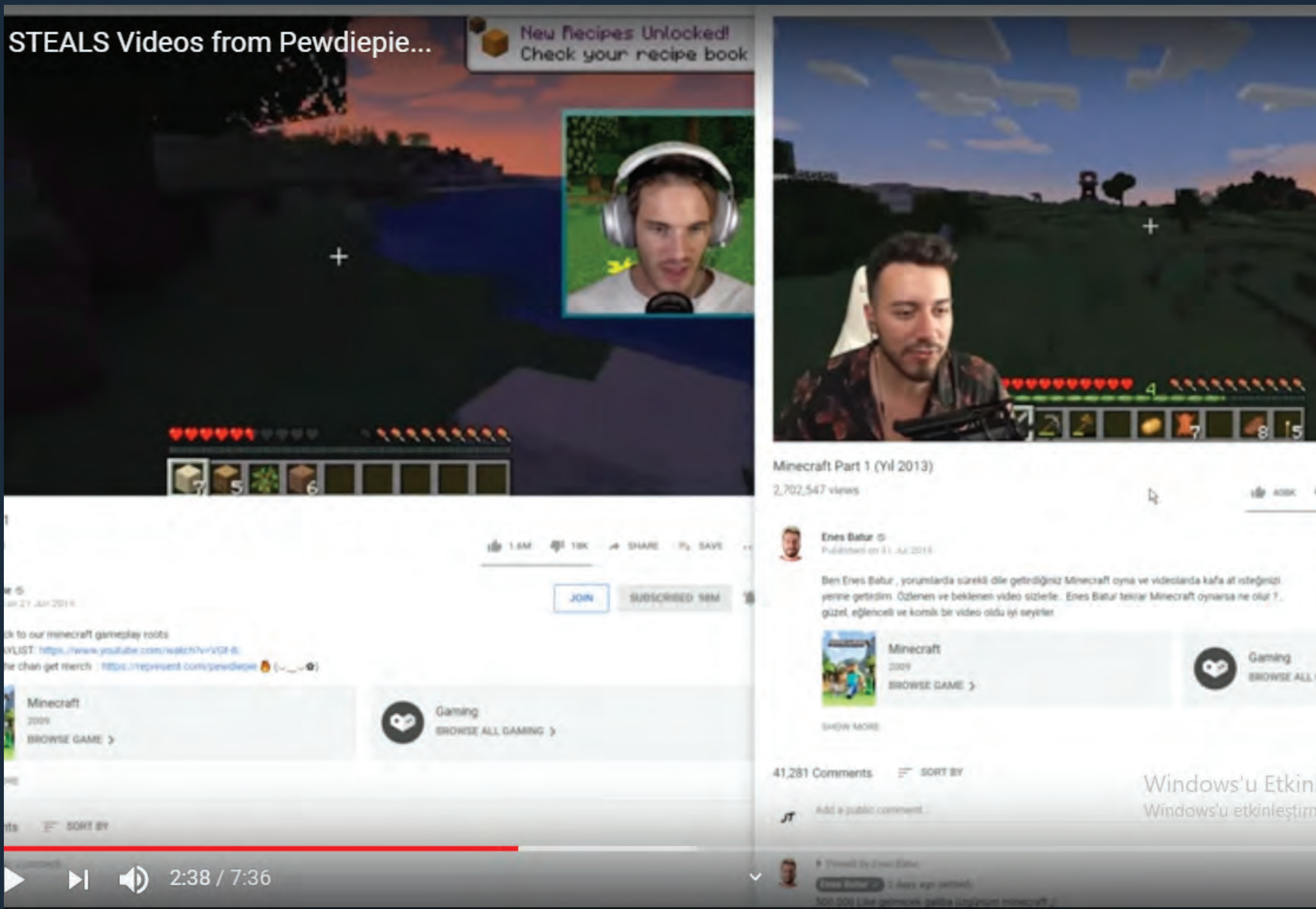
@garywhitta
(Gary Whitta)
Twitter ayarlarımdan bu sohbetin seslerini kapadım, bu sefer de insanlar bana Star Wars filmlerini izleme sırasını başka mesajlar yoluyla gönderiyorlar! Hepinizi sonsuza dek susturuyorum!

Duke Nukem Forever, Prey, Gears of War gibi oyunların yazarlarından Gary Whitta eğlenceli bir kişilik ve millete takılmayı da seviyor. Bir takipçisi Star Wars filmlerini izleme sırasını kendisini de etiketleyerek paylaşınca "beni bu işten uzak tutun" diyerek sıyrılmaya çalıştı, ama bu sefer de yüzlerce takipçisi kendisini etiketleyerek film sıralaması yazmaya başladı. O başlığa 'Hepinizi bloklarım ha!' diye tehditler savuran Whitta'ya bu sefer de farklı yollardan sıra yazmaya başladı insanlar :)



@SeamusBlackley
(Seamus Blackley)
Bu inanılmaz sevimli mektubu masamdaki ıvır zıvırın arasında buldum. Okuyunca dehşete düştüm, çünkü bu mektuba cevap vermemiş ve o harika ufaklık Mitchell Riley'i tam 17 sene bekletmişim. Geçen hafta Twitter'daki takipçilerimden onu bulmamda yardımcı olmalarını istedim ve bulduk!

Zamanında bir çocuk Jonathan Blackley'e Halo'yla ilgili bir soru sorduğu çok sevimli bir mektup göndermiş. Blackley bu mektubu 17 yıl sonra bulunca da hemen çocukla irtibata geçmişler ve onun hâlâ büyük bir Xbox ve Halo hayranı olduğu ortaya çıkmış. Master Chief ve Cortana'yla buluşan bu hayranın yüzündeki mutluluğu sizin de görmeniz lazım: tinyurl.com/ogzseam



ENES BATUR'A YÖNELTİLEN HIRSIZLIK SUÇLAMALARI

BU YOUTUBER'IN NE YAPTIĞINA İNANAMAYACAKSINIZ!! 10 BÜYÜK–

GÜLHİS CANPOLAT

Bu yazıya nereden başlasam, bu konuyu neresinden ele alsam diye çok düşündüm. Nitekim neresinden tutsam elimde kalıyor. Çünkü bu olay ne Enes Batur'la, ne de çalıntı videolarla bitiyor. Biraz araştırdıkça ortaya çıkan tabloysa gerçekten insanın hevesini kıran cinsten. Çünkü Enes Batur'un tek bir kanal olarak yaptıklarından ziyade YouTube'un bir platform olarak bu konudaki tutumu ve yarattığı kültür insanı acaba daha nelerin hasıraltı edildiğini sorgulamaya itiyor.

31 Temmuz 2019 tarihinde Enes Batur bir Minecraft videosu yayınladı. Kendisi, aslında varlığından haberdar olsam da sanki yokmuş ve hiç olmamış gibi davranmayı sevdiğim bir YouTuber. Bu sebepten de aslında videonun on gün kadar öncesinde yayınlanan bir PewDiePie videosunun saniye saniye kopyası olduğunu, çalıntı video kapağı resimlerini ifşa eden yabancı bir kanal ortaya çıkarana kadar fark etmemiş olduğuma pek de şaşıramıyorum. Ama üzülmüyor da değilim.

Enes Batur Yunanmış…

Ha ha. Çok komik. İlahi sen. Ben ilk bu yorumları görünce merak ettim ne oluyor diye. Şahsen pek bir PewDiePie izlediğim de yoktur, kaçırmışım o treni bir ara. Baktım Twitter'da Enes Batur popüler etiketlerde. Millet PewDiePie'ı ekleyip "O aslında Türk değilmiş, Yunanmış ehe ehe..." falan yapıyor. Sonra bir yerlerde işte bu çalıntı iddialarıyla karşılaştım ve açıkçası, işin aslını astarını henüz öğrenmemişken ilk düşündüğüm şuydu: "İyi de abi bu adam zaten orijinal bir şey yapıyor muydu ki, şimdi mi kafanıza dank etti, neden olay oldu?"

Dergide bu yazıyı yazsak mı, kim yazsa, nasıl yazsa diye düşünürken de ilk konuştuğumuz noktalardan birisi şuydu: İnsanlar zaten orijinal bir şey istemiyor. İnsanlar aynı "Sıcak Bıçakla X Kesme" videosunun Y'li, Z'li versiyonunu görmek istiyor. Aynı videoyu görmek gözünü tırmalamıyor. İngilizcede "content farm" denen ve direkt Türkçe bir karşılığı bulunmayan, devamlı ve hızlı fakat kalite ya da doğruluk kaygısı gütmeden içerik üreten kanallar ve şirketler türediğinden beri de çalıntı içeriğe ve tekrarlanan şeylere karşı olan hassasiyetimizi de gittikçe kaybediyoruz gibime geliyor.

Hepiniz Instagram'dan çıkıp YouTube'a yayılan 5-Minute-Crafts, Troom Troom ve Bloom gibi kanallara aşinasınızdır. Hiçbir işe yaramayan, kimisi külliyen yalan olan silikon tabancalı faaliyet kanallarından bahsediyorum.

İşin daha da endişe verici olan yanı, bu iş çok çabuk büyüdü. Kimilerimiz fanart'larının altına "Star Wars'un sahibi ben değilim ve bundan para kazanmıyorum. Bu bir hayran resmidir. Lütfen

beni dava etme Lucasfilms." yazmak zorunda hissettiği zamanları hatırlarken birkaç jenerasyon sonrası fikri mülkiyet kavramından habersiz büyüyor ve bu insanların yaş aralığı da o kadar geniş değil.

Ama beni sakın yanlış anlamayın. Bunun sebebi "hebele hübele gençlik bitmiş, anneler çocuklarını kontrol etsin" ya da "vah vah dizimizi dövelim bu çocuklara bir şey öğretemedik" değil. Bu iş böyle işliyor çünkü YouTube'daki "you", yani "sen", kelimesi unutulalı çok oldu ve bu bolluk şirketlerin işine geliyor.

E Peki Enes Batur'un bir suçu yok mu yani? Nedir son durum?

Var tabii, olmaz mı? Üstelik sadece çalıntı içerik değil suçu, bunu örtbas etmeye çalışması da ayrı bir suç. Ama bunu yapabilmesinin de tek bir sebebi var.

JT, YouTube'da 300K takipçisi olan bir kanal. Çalıntı içerikler hakkında videolar yapıyor ve aslen Enes Batur'un videosunun JT'nin dikkatini çekmesinin sebebi kapak resminin PewDiePie'ın videosundakiyle tıpatıp aynı olması. Ama gelin görün ki videoyu açıp izlemeye başladığında olay bambaşka bir hal alıyor. Çünkü gerçekten, videonun gerek konusu gerek işlenişi PewDiePie'ınkiyle aynı. Ki bunu videoları yan yana oynattığınızda da görüyorsunuz. Enes Batur, PewDiePie'la aynı şeyleri söylüyor; aynı şeyleri yapıyor; neredeyse aynı tepkileri veriyor.

Ve JT biraz daha araştırıyor. Ortaya çıkanlar pek de şaşırtıcı değil aslında. Enes Batur'un şu ana kadar sadece PewDiePie'dan değil, aynı zamanda Mr. Beast ve Logan Paul'dan da içerik kopyaladığını fark ediyor. Bunların arasında PewDiePie'ın LWIAY adlı (Last Week I Asked You / Geçen Hafta Size Sorduklarım) serisi; ki giriş müziği, yazıların fontu ve rengine kadar kopyalanmış, ve Logan Paul'un müzik videoları var. Yine, şaşırtmayacak şekilde, sahne düzeni ve sözlerine kadar aynı.

Doğal olarak JT bütün bunlardan bahsettiği bir video yayınlıyor ve bu içerik hırsızlığının boyutları ortaya çıkıyor.

Sonrasında yaşananlarsa aslında bu konuda istesek de çok bir şey yapamayacağımızı gösterir nitelikte. Enes Batur'dan JT'nin videosuna "copyright claim", yani fikri mülkiyet ihlali sonucu kaldırılması istemi geliyor. Ve hop. Video yok oluyor. Sonra bu konu hakkında bir video daha yayınlıyor JT, hop, ona da fikri mülkiyet ihlali. Hâlbuki Enes Batur'un kendi ses kaydının kullanıldığını iddia ettiği ilk videoda hiçbir şekilde yüklediği videosunun sesi geçmiyor. Yaptığı videonun çalındığını iddia ederek kaldırttığı ikinci videodaysa kapak resmi dışında hiçbir görüntüsü yok.

Ayrıca ortada şöyle bir şey var ki, bu videolar Enes Batur istedi diye ortadan kaybolmuyor. RoxG adlı başka bir kullanıcı JT'ye yapılan haksızlık sonrası JT'nin videosunu onun da izniyle kendi kanalına yüklüyor. Burada JT'ye karşı yapılan ithamların haksız olduğu bariz ortada.

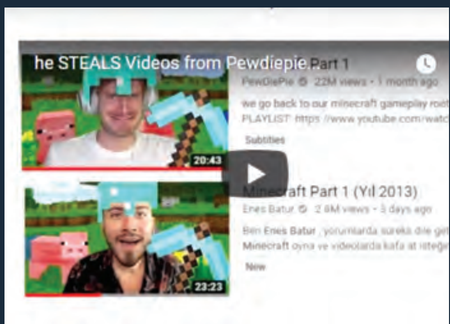
Biz yapsaydık şimdiye, ohooo…

Böyle söylenen Türk YouTuber'ları görmüşsünüzdür. Evet, insanın içinden ilk etapta "Kardeşim çalmak iyi bir şey mi? Elbete ki ohooo, elbette bir şey çalarsan cezası olacak." diyesi geliyor. Ama olay şu ki, pek de haksız değiller. Çünkü gördüğünüz üzere ne Enes Batur'a, ne de kanalına bir şey oldu. Videosunun kapak resmini mavi şapkadan sarı şapkaya çevirdi, video da hâlâ duruyor.

Ve Enes Batur'un bu konuda tek yaptığı Instagram hesabında "Bunu zaten herkes yapıyor, ayrıca ben esinlendim tamam mı? Ortada bir hırsızlık yok yani." diye bir hikâye paylaşmak oldu. YouTube'dan bir uyarı bile almadı. PewDiePie'ınsa bu konuda ne düşündüğü meçhul. Ki sanmıyorum ki bu ilk çalınan videosu olsun. Eminim bu cins şeylerle ilgilenen bir ekibi vardır. Olaydan haberi varsa da bir şey bulamadım bu konu üstüne.

Peki bu işin sonu nereye varacak? YouTube'a para kazandırdığınız sürece her şey mubah mı? Fikri mülkiyet hakları sadece küçük kanallar ve şarkı sözü videoları için mi geçerli? YouTube cebine para girdiği sürece kendi kurallarını bile umursamıyor gibi görünüyor. Ve inanın, benim bu senaryoyu ilk duyuşum değil bu.

YouTube'un son zamanlarda gittikçe daha da tatsız bir platform olma yolunda ilerlediğine dair görüşlerim her geçen gün pekişiyor. Bazı gerçekler ortada, fakat hakkın yerini bulmasına nedense pek bir faydası olmuyor. Ben bu kurumsal düzene karşı yazı yazmaktan yoruldum. Gidiyorum. Siz de gidin bir küçük kanal subscribe'layın bugün, olur mu? ☺



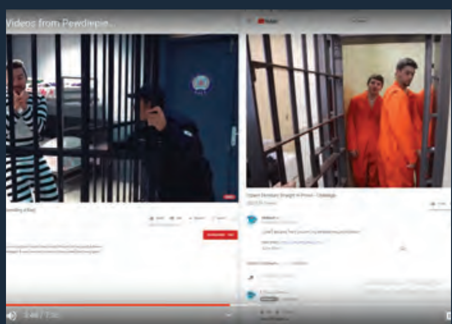
Peki YouTube nasıl işliyor?

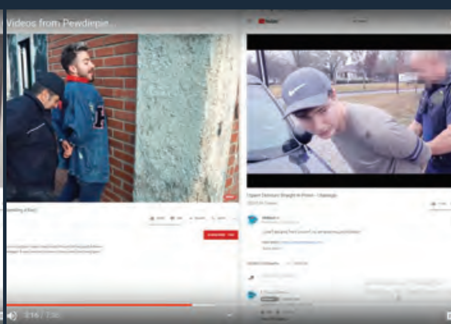
YouTube'un fikri mülkiyet sisteminin nasıl işlediğine bir göz atmamız lazım şu noktada. Elbette bir videoyu yayınlarken içindeki her şeyin size ait olduğuna ya da kullanım haklarına sahip olduğunuza dair birkaç kutu işaretliyorsunuz ama YT bunları kendisi kontrol etmiyor. Ve eğer ki bir başka kullanıcı kendisine ait olan herhangi bir görüntü ya da ses kaydını kullandığınıza kanaat getirirse sizin videonuzu platformdan kaldırtabiliyor. Peki ya bu noktada YT araya denetleyici olarak kimi mi koyuyor? Şey, hiç kimseyi. YT sizi öncelikle size uyarı gönderen kanalla baş başa bırakıyor. Şimdi şu noktada sorarım size: Bir kimse başkasını haksız yere, yapmadığı bir şeyle niçin suçluyor olsun? Bir insan, eğer kendi çıkarı için değilse, neden böyle bir şey yapar? Aklıma başka hiçbir sebep gelmiyor. Peki, benim bu kimseyle bağlantıya geçmem onların fikrini nasıl değiştirecek?

Ki değiştirmiyor da zaten. Enes Batur gibi kendilerine yöneltilen eleştirileri hiç düşünmeden kaldırtan popüler YouTuber'lar bundan hiçbir zarar görmüyor. Yardım için YT destek ekibine erişip hiçbir destek göremeyen JT gibi daha küçük içerik üreticileri de kanallarını kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalıyor. Çünkü üç videonuz kaldırılırsa kanalınız da onlarla birlikte siliniyor. Buna karşılık belirli bir sayının üstünde haksız video etiketleyen kullanıcıların da hesaplarının kaldırılıyor olması gerek. Ama bir şekilde bu büyük YouTuber'lar asla haksız çıkmıyor.

JT'NİN (DERGİ ÇIKANA KADAR DAYANMASINI UMDUĞUM) VİDEOLARI:

- JT'nin ilk yayınlanan ve kaldırılan videosu: *tinyurl.com/JT-EBatur*
- RoxG'nin yeniden yüklediği, kaldırılan video: *tinyurl.com/RoxG-JT*





YouTube'un "biz paramıza bakarız" tutumunun bir sınırı yok anlaşılan, kendi koydukları kuralları bile uygulamaktan acizler.



KİMDİR?

Cayde-6

"HERKESİN HİKÂYESİNİN BİR SONU VARDIR. BU DA BENİMKİ."

SABRİ ERKAN SABANCI

Destiny'ye bir süre vakit harcamış her insanın aklına doğal olarak ilk gelen karakterlerden biri Cayde-6, çünkü Bungie istisnasız bir şekilde her akılda kalan ve "en büyük" diyebileceğimiz görevlerimizi onun üstünden ya da onunla birlikte yaptırdı bize bu 5 yıllık Destiny maceramızda. Bungie'nin Cayde-6 aşkı yıllar ilerledikçe bizim de Cayde-6 aşkımız oldu. Bu yüzden de her ne kadar bir Hunter, hatta Hunterların Lideri olsa da Warlock'undan Titan'ına Cayde-6'i sevmeyen yok.

Planların temelini atan, onları çoğunlukla bizimle birlikte hayata geçiren, ortamı yumuşatan ve çoğu zaman farklı bakış açıları sunan hep oydu. Oryx kapımıza dayandığında, (her ne kadar Eris'in gemisini çalarak yapmış olsa da) Oryx'in Dreadnaught gemisine inişimizi onun gözü kara planı sağladı. Ya da Red Legion kapımıza dayandığında Vex'in kullandığı teleport cihazını hayatını tehlikeye atarak çalıp Red Legion'ın ana gemisine nasıl sızabileceğimizi de istemeden planlayan Cayde'di. Gemilerle alakalı bir saplantısı olduğunu düşünmeye başladım şimdi...

Bu kadar rahat ve yanımızda olmasının da sebepleri var tabii. Her şeyden önce Cayde bir Hunter. Hunterlar genellikle oturup emir veren ya da o emirleri yerine getiren bir kişiliğe sahip değiller. Bir şey yapılması gerekiyorsa planlı ya da doğaçlama bir şekilde (genellikle doğaçlama) yaparlar. İşte Cayde de böyle bir Hunter'dı. Hiçbir meydan okumaya dayanamayan, hepsine atlayan bir Hunter.

Hatta o kadar kontrolsüzdü ki, Hunterların kendi içinde bir sonraki Hunter Lideri'ni seçmek için yaptığı "Vanguard Dare" meydan okumasına da atlaması onun belki de en pişman olduğu meydan okumalardan biri olarak sonuçlanmıştı. Bu seferki meydan okuma yakın arkadaşı ve Hunter Lideri olan Andal Brask'e karşıydı ve görevi, ilk Destiny'yi oynayanların hatırlayacağı Fallen ırkının paralı askerlerinden birisi ve en tehlikelisi olan Taniks'i öldürmekti. Cayde her ne kadar görevini yerine getirmeye çok yaklaşmış olsa da Andal çoktan ölmüştü ve Cayde de onun anısını yaşatmak için Hunter Liderliğini üstüne almıştı.

Fakat bu Hunterların "Yalnız Kurt" kafa yapısı tam olarak Cayde'e geçmemiş olsa gerek, ki onu Destiny evrenindeki diğer tüm Hunterlardan daha ilgi çekici ve farklı yapan da bu. Bu rahat tavırlarının altında hâlâ en yakın gördüğü insanları korumaya, onları mutlu etmeye ve güldürmeye



çalışan bir yapısı var Cayde'in. Öldükten sonra onu öldürebileceğini düşündüğü kişilere bıraktığı ses kayıtlarında en çok gözüme çarpan da buydu. Titan Lideri ve yakın arkadaşlarından biri olan Zavala'ya bıraktığı ses kaydında hâlâ onunla uğraşması, onu öldürebileceğini düşündüğü herhangi bir Hunter'a bıraktığı mesajda Hunter Liderliği'nin nasıl olması ve şu ana kadar yaşadığı Hunter hayatından daha farklı olacağını anlatması, Ikora'ya bıraktığı mesajda onun arkadaşlığının düşündüğünden daha önemli olduğunu söylemesi... Cayde'i Hunter yapan şeylerin yanı sıra onu bu anlattıklarım gibi "klişe" bir Hunter yapmayan şeyler onun en iyi Hunter Liderlerinden biri olmasını sağladı.

Cayde'in hikâyelerini anlatmaya sayfalarca devam edebilirim, çünkü maceraları gerçekten de ilgi çekici. Bungie öyle inanılmaz bir şekilde bu karakteri bize yedirdi ki, Forsaken'daki olaylar başka bir karakterin başına gelmiş olsaydı insanları ne kadar etkileyebilirdi bilmiyorum. Dedim ya, Cayde herkes tarafından sevilen bir karakter ve Forsaken'da her ne kadar ölümünün intikamını almış olsak da şu an Son Şehir'de gerçekten hissedilebilir bir boşluk var. Bunca olayın, cevaplanması gereken bolca sorunun olduğu bir ortamdayken, cevapların en azından bir kısmına sahip olduğunu düşündüğümüz Cayde'in yokluğunu hissetmek gerçekten de zor değil. İşin daha da üzücü noktası, daha Cayde'in kapanmamış defterlerinin de olmasıydı. Sanırım onun favorilerinden biri olarak ilerleyen vakitlerde onları kapatmak da bize düşecek, belli mi olur?

Nedir bu 6?

Fark ettiyseniz Destiny evrenindeki Exo karakterlerin adlarının sonunda hep bir sayı var. Banshee-44, Saint-14, Ada-1, Cayde-6... Evet, havalı görünüyorlar fakat bu sayıların olayı sadece havalı görünmek değil.

Teknik olarak Exolar bir robot vücuduna bir insan bilincinin yüklenmesiyle oluşuyor. Fakat insan zihni bu robot vücudu reddettiğinden dolayı Exolarda bu "Dissosiyatif Exozihni Reddi" ya da kısaca "DER" denilen bir bilişsel bozukluğa sebebiyet oluyordu.

Exoların yaratıcısı Clovis Bray buna iki farklı çözüm buldu: Biri DER'in önüne geçebilmek için robotlara yiyip içmek ve üremek gibi organik ihtiyaçları, gereksiz olmasına rağmen, sağlamaktı. Diğeriyse bizi ilgilendiren çözüm: Format atmak. Bu DER'e kesin bir çözüm olmamasına rağmen, bazı ciddi durumlarda (mesela Exo'nun zihninin ele geçirilmesi gibi) kullanılan bir metot olmaya başlandı. Bizim Exo karakterlerin yanlarında gördüğümüz sayılarsa o Exo'nun kaç defa format atıldığını gösteriyor.

Bunun üstünde durmamın en büyük sebebi internette çok fazla "E Cayde-7 niye olmasın ki?" gibi yorumlar görmem. Exolara yüklenen zihni başka bir vücuda yükleyemiyorsunuz. Sayı sadece o Exo'nun kaç defa "formatlandığını" gösteriyor. Bunun yanı sıra Cayde'in Ghost'unun da vurulduğunu belirtmekte fayda da var. Başka bir Ghost belki gelip kaldırabilir diyeceğim ama Bungie'nin bunu yapmak isteyeceğini sanmıyorum. Hem zaten o hamleyi de kullandılar.

Serious Games (Ciddi Oyunlar)

"Oyun" ve "ciddiyet" kelimelerini yan yana koyduğumuzda, aralarında bir bağ kurmakta ilk etapta oldukça zorlanabiliriz. Oyunlar genelde serbest zaman dilimlerinde, eğlence odaklı olarak tercih edilen bilgisayar yazılımları olarak bilinirler. Ancak günümüzde oyunlaştırma kavramının da hayatımıza entegre olmasıyla birlikte bu öğretim yöntemi, ilköğretim okullarında, prestijli üniversitelerde ve büyük şirketlerde ışık hızında genişleyen bir eğilim olan oyun tabanlı öğrenme olarak tanınmaya başladı. Bu yazıda ciddi oyunların temel özelliklerini ve potansiyel faydalarını detaylı bir şekilde anlatmaya çalışacağım. Ciddi oyunlar (SG) veya uygulamalı oyunlar, saf eğlence dışındaki bir temel amaç için tasarlanmış oyun türleridir. Zorlu geçen bir günün ardından stres atmak amacıyla değil de, önceden belirlenmiş spesifik bir amaç doğrultusunda bilinçli olarak kullanılan yazılımlara verilen genel bir isimdir. Özellikle savunma, eğitim, bilimsel araştırma, sağlık, acil durum yönetimi, şehir planlama ve mühendislik gibi uzmanlık alanları ve endüstriler tarafından kullanılabilir ve tüm paydaşları eğitme ve bilgilendirme anlamında pedagojik açıdan en etkili yöntemlerin başında gelir.

Son yıllarda giderek artan sayıda şirket ve kuruluş her türlü bilgi sistemine, uygulamaya ve hizmete oyun mekaniği ve oyun tasarımı tekniklerini yerleştiriyor. Bu eğilimin ardından, bu konuları inceleyen artan sayıda yayınlar da ortaya çıkmaya başladı.

Oyunlaştırma ve ciddi oyunlarla ilgili daha önceki tüm literatür ve bilgileri sentezlemek, bu alandaki mevcut en son teknolojiyi değerlendirmek gerekiyor. Eğitsel oyunlar ve simülasyonlar, öğretmenlere ve öğrencilere hem sosyal hem de fen bilimleri alanları için güçlü araçlar sunuyor. Geniş eğitsel oyun kategorisinde birkaç oyun türü var. Ciddi Eğitici Oyunlar (SEG), Eğitim Simülasyonları (ES) ve Ciddi Oyunlar (SG) bunların başında yer almaktadır. Ciddi eğitim oyunlarına, ciddi oyunlara ve eğitim simülasyonlarına ilişkin yapılan araştırmaların sonuçlarını karakterize etmek ve karşılaştırmak, literatürde önceki çalışmaların bıraktığı boşlukları doldurmak, bu yenilikçi teknolojilerin kullanımıyla ilgili alanın mevcut durumunu değerlendirmek, günümüzde kurumların görev tanımlarına dâhil olmaya başladı. Oyun arayüzü kalıpları (rozetler, liderler, seviyeler), oyun tasarımı sezgiselliği (anlamlı hedefler, devamlılık, geri bildirim) gibi özellikleri dikkate almak önemlidir. Örneğin Oracle Forum, katılımcıları katkı ve bilgi paylaşımına katılmaya motive etmek için liderler, başarılar, puanlar ve rozetler gibi oyun benzeri unsurları çok etkili olarak kullanan bir sosyal topluluk olarak bilinmektedir. Benzer şekilde ciddi oyunlar topluluklarına üye olan tüm şirketlerin çalışanlarına daha yüksek motivasyon sağlamak için ödül tabanlı programlar kullanmaları da tercih edilen diğer yöntemler arasındadır.

Oyun oynayanları ciddiye almayanlar mı var?

Bu tip dijital oyunların benzersiz bir avantajı da, müfredat içeriğini sağlamadan ziyade keşif, deneme ve problem çözme için fırsatlar sağlayan bir anlayışa dayanmasıdır. Bu bağlamda ciddi oyunların oyunculara beceri veya fikirler kazandırmaya çalıştığı dört temel öğrenme ilkesi belirlenmiştir: Beceri uygulama, keşif yoluyla bilgi kazanma, bilişsel problem çözme ve sosyal problem çözme. Bir oyun, birden fazla öğrenme prensibini de kullanabildiği için kullanıcılara sağladığı verimlilik düzeyleri de değişiyor. Elbette kurumlar açısından bazı soru işaretleri ciddi oyunların yaygınlaşmasını yavaşlatıyor. İşyerinde oyunlaştırılmış bir faaliyetin nasıl sürdürüldüğüyle ilgili çok fazla ulusal örnek yok. Firmalar ağırlıklı olarak yurtdışından



CİDDİ OYUNLARIN EN BÜYÜK KOZU: YAPAY ZEKÂ

Yapay zekâ (AI) iş ve tüketici yazılımları arasındaki köprüyü kuran bir yapıya bürünmeye başladı. Daha önce insanlar tarafından yapılan bazı sıkıcı manuel çalışmaları azaltmaya yardımcı oluyor. Hızlı analiz için büyük veri setlerini bir araya getiren yapay zekâ, çalışanlara binlerce saate ve binlerce dolarlık sermayeye mâl olacak büyük verileri saniyeler içerisinde işleyebiliyor. Yapay zekâ çalıştıran algoritmalar ve yazılımlar her zamankinden daha yaygın ve daha az maliyetli.



kıyaslama almak zorundalar. Çalışma ortamında oyun tabanlı bir uygulama oluşturmak için en iyi platformların hangileri olduğu konusu da ittifak sağlanan bir husus değil. Şirket kültürünün de ciddi oyunlara entegre edilmesi lazım; ayrıca kurumun fonksiyonel faaliyetleriyle senkronizasyon nasıl olacak sorusu da cevaplanmayı bekliyor. Misal, pazarlama ve satış faaliyetlerinin eş zamanlı olarak tüm kullanıcılara aktarılması ve geri besleme sürecinin hemen başlaması nasıl sağlanabilir? Tamamen yaşayan ve gelişmelere tepki veren bir yazılım sisteminin nasıl kurulacağı ve işletileceği yöneticileri bekleyen en önemli problemler olarak beliriyor.

Ciddi oyunlarda yeni trendler

Video oyunlarını öğrenme amaçlı kullanan yöntem, oyun tabanlı öğrenme olarak bilinmektedir. Önemli olan, öğretmek istediğiniz içerik ve becerilerin yüz yüze bir sınıfta ya da bir kitapta değil, video oyunları aracılığıyla ortaya konmasıdır. Bu yenilikçi öğretim yönteminin savunucuları, video oyunlarının aynı anda eğlenceli ve etkili bir araç olabileceğini, eğitim programlarının maliyetini düşürdüğünü, öğrenci ve çalışan motivasyonunu arttırdığını ve doğrudan uygulamayı kolaylaştırdığını düşünmektedirler. Bu görüş giderek de yaygınlaştığı için oyuna dayalı öğrenmenin en popüler ürünleri kesinlikle ciddi oyunlar olarak karşımıza çıkıyor.

Oyunlaştırma faaliyetleri ve ciddi oyunlar sayesinde kurumların eğitim geliştirme faaliyetlerine ayırdıkları bütçelerde çok ciddi tasarruflar sağlanacak. Ayrıca daha etkin öğrenme metotları kullanıldığı için bilişsel ve sosyal problemleri çözümü, keşif yaparak bilgi elde etme ve pratik yetenekleri geliştirme gibi farklı özelliklerin bireyin zihinsel ve fiziki gelişimine entegre edilmesi daha kolay bir şekilde gerçekleşecek. Kişiye özel eğitim programları maliyetsiz ve hızlı bir şekilde kurgulanabildiği gibi, bireylerin ciddi oyunlar sayesinde değişime karşı olan dirençleri de azaltılıyor. Devlet kurumları başta olmak üzere tüm sektörlerde bu sahadaki potansiyelin doğru bir şekilde kullanılması, ülke ekonomisine de milyarlarca lira tasarruf sağlayabilecek bir yapıya dönüşebilir. Dünyada bunun örneklerini görmeye başladık, ancak ülkemizde henüz pilot çalışmaların yapıldığı bir dönemdeyiz. Ciddi oyunların oluşturacağı endüstrinin ne kadar "ciddi" bir etkisinin olacağını şimdiden fark etmemiz gerekiyor. Oyunlaştırma sayesinde öğrenme faaliyetinin bu kadar eğlenceli ve verimli olabileceği bir zaman diliminde yaşıyor olmamız da bizim şansımız. Ciddi oyunları hayatlarına entegre etmeye çalışan birey ve kurumlar, bunun kıymetini anlamışlar demektir...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

EN İLGİNÇ CİDDİ OYUNLAR

• **SUPERBETTER:** Ödüllü oyun tasarımcısı Jane McGonigal tarafından oluşturulan SuperBetter, gerçek hayatta esneklik oluşturmak için oyunun psikolojik güçlü yanlarını harekete geçiren oldukça farklı bir aktivite. Günde sadece birkaç dakikada dikkat çekici sonuçlar elde edebilirsiniz.

• **PEACEMAKER:** PeaceMaker, İsrail-Filistin ihtilafındaki gerçek olaylardan ilham alıyor. Oyundaki temel amaç seçtiğiniz ülkeye liderlik etmek ve görev süreniz bitmeden bölgeye barış getirmek. Gerçek haberler ve görüntüler üzerinden sakin, gergin veya şiddet içeren tercihler yaparak sonuçları ağır olabilecek kararlar almaya çalışıyorsunuz.

• **TILTFACTOR OYUNLARI:** Kendisini tamamen ciddi oyunlara adayan bir firma. Öğrenme, tutum değişikliği ve davranış değişikliğini teşvik etmek, temel insani değerleri ve psikolojik ilkeleri birleştirmek için kendi geliştirdikleri tasarım metodolojisi olan Critical Play'i kullanıyorlar. İnsanların yaşamlarında fark oluşturan güçlü deneyimler elde etmek için öykü, sistem düşünme ve empati gücünü araştıran çalışmalarının sonuçlarını akademik katkı sağlamak amacıyla paylaşmaları da dikkat çekici.

Akademik Referanslar:

Baptista, G., & Oliveira, T. (2018). Gamification and serious games: A literature meta-analysis and integrative model. Computers in Human Behavior.
Fetzer, M. (2015). Serious games for talent selection and development. TIP: The Industrial-Organizational Psychologist, 52, 117-125.
Lamb, R. L., Annetta, L., Firestone, J., & Etopio, E. (2018). A meta-analysis with examination of moderators of student cognition, affect, and learning outcomes while using serious educational games, serious games, and simulations. Computers in Human Behavior, 80, 158-167.
Macedonia, M. (2002). Games, simulation, and the military education dilemma. In Internet and the University: 2001 Forum(pp. 157-167). Louisville, CO: Educause.
Moos, C. P. J. (2016). The effect of mobile games on the profitability of the PC games industry.
Ratan, R. A., & Ritterfeld, U. (2009). Classifying serious games. In Serious games (pp. 32-46). Routledge.
Game Learn Web Content - 2019

Olmasa da olur · Gelse de oynasak! · Ölüyoruz reis!

Heroes sevenler bu sayfayı unutmasın!



ÖMER AKDAĞ

KING'S BOUNTY II

Adı başka bir şey de olabilirmiş, çok değişiyor

Önce biraz genel kültür. 1990 yılında çıkmış *King's Bounty* diye bir oyun var. Kendisi *Heroes of Might & Magic* serisinin ana ilham kaynağı, ki iki oyunun başında da aynı insan, Jon Van Caneghem var zaten. Ben hiç oynamadım ama kendi çapında sevilen bir oyunmuş zamanında, yine de herhangi bir devam oyunu gelmemiş kendisine.

Takvimleri 2009'a sarıyoruz. Rus stüdyo Katauri Interactive oyunun isim haklarını elde ediyor ve *King's Bounty: The Legend* adında bir oyun yapıyor. Çok pazarlaması yapılmadığından olsa gerek şahsen ne kadar *Heroes* seversem seveyim hiç radarıma giremedi oyun. İlk kez birkaç ay önce kardeşimin tavsiyesiyle oynamaya başladım ve amanın! Tam aradığım şeymiş, insan herkese *King's Bounty* tavsiye edecek kardeş nasip etsin! *Heroes* gibi izometrik gördüğünüz rengârenk ana haritada *Heroes*'un aksine gerçek zamanlı, bir RYO tadında ilerliyor, görevler yapıyor; sürüsüne bereket fantastik yaratıktan oluşan ordularınızla *Heroes*'a çok benzeyen sıra tabanlı savaşlara giriyorsunuz. *Heroes* seviyorsanız aşırı tavsiyedir.

Benim radarımdan kaçmış zamanında ama kendince büyük bir hayran kitlesi de edinmiş *King's Bounty: The Legend*. Devam oyunları, onların da DLC'leri çıktı bir dolu. Ama hiçbirinin adı "2" değildi. Seriyi bambaşka bir şeye dönüştürecek *King's Bounty II* yeni duyuruldu.

Yani bu arada evet, o 1990 yapımı *King's Bounty*'nin değil, *King's Bounty: The Legend*'ların devamı *King's Bounty II*. Sanırım. Emin olamamakla beraber hikâye açısından diğer hiçbir oyunla arasındaki bağın güçlü olmadığını tahmin ediyorum. *The Legend*'ları yapan Katauri Interactive değil, onların yayıncısı 1C Entertainment'ın kendi stüdyoları yapmakta oyunu ayrıca.

Yalnız oyun bayağı bir değişiyor gerçekten. Renkli haritaları, *Heroes* tadındaki izometrik ana harita oynanışını bir kenara bırakıyor. Görsellik daha gerçekçi, kamera üçüncü şahıs. Yapılacak diyalog seçimlerinin öneminin de ne derece vurgulandığını düşünürsek, *King's Bounty II*, *Heroes*'umsu bir tattan ziyade daha klasik anlamda bir RYO tadı vermeyi amaçlıyor belli ki. Hani öteki yaklaşımı tercih ederdim şahsen ama güzel yaparlarsa bu da olur, neden olmasın?

Ana harita oynanışı normal RYO gibi olacak dedim ama savaşlar yine sıra tabanlı, *Heroes*'umsu. Yapımcılar çok dinamik ve içerisinde bir sürü element olan savaş alanları yaptıklarını, iki savaşın birbirine benzemeyeceğini söylüyor. Çok uçarlarsa belli stratejilere yatkın şekilde kurduğunuz ordunuzun bazı savaş alanlarında hiçbir iş yapamaması gibi bir sorun ortaya çıkabilir ama dengeyi tuttururlarsa da ne âlâ. Özellikle *Heroes* serisinin sürekli birbirini tekrar eden savaş alanlarından sonra iyi gelecektir.

Onun dışında 3 seçilebilir karakter, 4 seçilebilir eğilim (anarşi, düzen, güç, sanat), bu seçimlerin hikâyeye yoğun etkileri, sinematik hikâye anlatımı, birlikte savaşan birimlerin bağının kuvvetlenmesi, savaşlarda coğrafyanın yükseltisinin de önemli olacak olması gibi kulağa çok güzel gelen şeyler var duyuruda.

Bu yeni yaklaşımın seriyi nereye götüreceğini merakla bekliyorum. Çoğu duyduğum şey mutluluk verici, bir tek "daha gerçekçi" lafını sevmedim. Ordularımızı fantastik yaratıklarla doldurmak zor olmaz umarım. İnsan orduyu her yerde yönetiyoruz.





TÜR: Taktik / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** 1C Entertainment | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020



DOOM: ETERNAL

Çıkışına pek az kalan Doom: Eternal'ın as çoklu oyuncu modu Battle Mode, Gamescom öncesi bir fragmanla oyunculara anlatıldı. Oynanabilir iblislerimizden Revenant, Pain Elemental ve Mancubus'ı gördüğümüz video modun kazanma koşullarını ve oyuncuların ellerindeki imkânları bizlere gösterdi. Tek kişilik senaryoda gördüğümüz her tür silah ve beceriyle oyunda barınacak olan Doom Slayer'ın Battle Mode'da raunt almak için yapması gereken şey, karşısındaki iki oyuncu kontrollü iblisi 20 saniye içinde yok etmek. Ölen iblisler 20 saniye sonra yarı sağlıkla tekrar dirileceğinden düşmanların sağlıklarını aynı anda düşürerek taktiksel davranmak gerekecek. İblisleri kontrol eden oyuncuların seçtikleri iblise göre değişen bireysel becerilerin yanında her iblis için ortak olan çevresele becerilere de erişimi olacak. Örneğin yapay zekâ iblis grupları çağırıp Doom Slayer'ın üzerine salabileceğiz, veya zırh, sağlık, cephane gibi kaynaklarını bloke edebileceğiz. Battle Mode totalde 5 oynanabilir iblis ve 6 harita barındıracak. Gelecekte oyuna eklenecek tüm harita ve oynanabilir iblisler ücretsiz olacak.

Battle Mode detaylarının yanında oyuna eklenen yeni ve çetrefilli bir düşman tipini de, ona özel yayınlanan bir fragmanla tanıma fırsatı yakaladık. Doom Hunter isimli fazlasıyla dayanıklı bu sibernetik arkadaş kendi fragmanına sahip olduğuna göre muhtemelen bir mini boss görevi görecek. ■ **ONUR**

TÜR: FPS | **YAPIM:** id Software | **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch, Stadia | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Kasım 2019

ROCK OF AGES III: MAKE & BREAK



Rock of Ages 2 ne eğlenceli oyundu yahu! Basit kule savunması formülüyle maksimum eğlenceyi damarlarınıza zerk ederken, bir yandan da şahane kayalar (bayır aşağı yuvarladığımız dostlar), senaryo modundaki birbirinden yaratıcı bölüm sonu canavarları ve sanat tarihine göz kırpan tatlı bölüm tasarımlarıyla insanı pek bir mutlu ediyordu. Üçüncü oyun da tüm bu olumlu yanlar muhafaza edilirken bir yandan da öğrendik ki artık "muazzam bölüm tasarımları" başlığı altında bizim de imzamız olabilecek. Evet, yapımcılar yeni *Rock of Ages*'ta oyunculara da kendi bölümlerini tasarlama ve çevrimiçi ortamlarda bu bölümleri sergileme fırsatını vermeyi planlıyor. Zaten üçüncü oyunun en büyük olayı bu gibi görünmekte şimdi.

Hazır bölümlerde çevrimiçi ortamlara akmak bile yeterince eğlenceliydi. İnceleme yazımda da belirtmiştim o dönem, rastgele insanlarla değil de kendi arkadaşlarınızla mikrofonla falan oynadığınızda zevkten dört köşe olmak işten bile değildi. Bu gerçeğin üstüne yepyeni bölüm yaratma eklentisi, gerçekten de *Rock of Ages* deneyimini bambaşka yerlere taşıyabilir ve daha önceden seriyi denememiş olanların bile radarına sokabilir. Umarım bu sözlerimi yutmak zorunda kalmam. ■ **İHSAN A.**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ace Team, Giant Monkey Robot | **DAĞITIM:** Modus Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

Özel Dosya

GAMESCOM 2019

Bu yıl Gamescom'dan bomba yeni duyurular, unutulmaz sahne şovları, epik konferanslar beklemiyorduk, sadece bol bol oyun olsundu, bize yeterdi. Nitekim öyle de oldu, beklediğimiz nice yapımı en güncel halleriyle görüp gaz trenine bir vites daha attırdık. Ama tabii diğer her şey bir yana Bannerlord bir yana! Sırf o olsa bile yeterdi be!

FPS / AKSİYON | SPOR | KORKU / HAYATTA KALMA | MACERA | YARIŞ | STRATEJİ | PLATFORM | DÖVÜŞ | RYO

6 MART 2020

WATCH_DOGS LEGION

RASTGELE ÖLMEYE HAZIR MISINIZ?

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Stadia





Watch_Dogs: Legion bu sene fuarda çok yeni bir şey göstermedi belki ama herkesin kafasındaki asıl sorunun cevabının altını biraz daha çizmeye odaklandı: Ubisoft şehirdeki herkesin potansiyel bir kahraman ve oynanabilir karakter olduğu oynanışı nasıl kotaracak? Kaputun altında yatan mekanizmayı göremesek de oyunu bizzat deneyen herkesin hemfikir olduğu şey nasıl olduysa Ubisoft'un hakikaten bu iddiasını karşılayıp çok farklı bir *Watch_Dogs* deneyimi yaratmayı başarmış olduğuydu.

Gamescom videolarında özellikle yoğunlaştıkları iki karakter yine öncekiler gibi oldukça ilginç duruyor. İlki 25 yıldır doktora gitmeyen ancak otomatik tüfeklerle iki katı hasar verebilen yaşlı bir amcaydı. İlk videolardaki hacker teyze gibi onun da hareketlerinin çok daha ağır aksak olmasının yanında sağlık durumundan ötürü rastgele bir anda ölme ihtimali de olması ilginç oyun anlarına yol açacak gibi duruyor. Eğer gerçekten de şehirdeki tüm karakterler böyle çeşitli özgün yeteneklere sahip olacaksa (ki şu anki izlenimler o yönde) gerçekten de herkes birbirinden çok daha farklı bir *Watch_Dogs: Legion* deneyimi yaşayacak.

İkinci üzerinde durulan karakterse bir avukattı. Bu özelliğe sahip karakterler güvenlik güçleri tarafından tutuklanırsanız (çünkü direnirseniz karakteri temelli kaybetme ihtimaliniz var) %25 ihtimalle karakterinizin anında serbest bırakılmasını sağlıyor. Her hacker çetesinin mutlaka bünyesinde isteyeceği bir özellik olduğuna şüphe yok.

Bu ikisi dışında duyuru namına çok da bir şey yoktu ama zaten oyunun çıkmasına da birkaç ay kaldığı düşünülürse duyuru yapmak ve boş vaatlerde bulunmak yerine fuar alanına gelenlere oyunu test etme şansı vermek daha ikna edici bir yöntem. Şimdilik her şey *Watch_Dogs: Legion* için günlük güneşlik ve yolunda gözüküyor. Mart ayındaki oyun bolluğundan sağ çıkmasına yetecek mi bunlar, orasını bekleyip göreceğiz artık. ■**CAN**

TÜR: Korku / Platform | **YAPIM:** Tarsier Studios | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

LITTLE NIGHTMARES 2

KABUSLAR BİTTİ Mİ SANMIŞTINIZ?

Sarı yağmurluyla sevdiğimiz karakter Six geri dönüyor ve bu sefer yanında tanımadığımız bir çocuk daha var. Kafasına kese kâğıdından bir maske geçirmiş olan bu çocuk neyin nesi, kimin fesi, onu anlamamızaysa daha çok var.

Hatırlarsanız ilk oyun hep kapalı ortamlarda geçiyordu, hatta DLC'leri saymazsak ana oyunda bir geminin içinde tıkılmış haldeydik ve birbirinden grotesk tipler arasında hayatta kalmaya çalışmıştık. İkinci oyunsa bizi dışarılara da çıkaracak ve kendimizi viraneye dönmüş bir şehirde ve ormanda da bulacağız.

Gamescom'da gösterilen fragmanda kukla benzeri bir kadın da vardı ve bu kadın elinde cetvelle bir grup öğrenciye ders veriyordu. Havaya asılı yataklar da bir akıl hastanesini çağrıştırıyordu. Yani bu ıssız şehirdeki yolculuğumuz bizi birbirinden tekinsiz mekânlara da sokacak gibi görünüyor bu sefer. ■**ESER**





TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** YS Net, Neilo | **DAĞITIM:** Deep Silver **PLATFORM:** PC, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 19 Kasım 2019

SHENMUE III

SHENMUE'DA BİR GÜN!

Bakın. Bu oyunu nasıl satacaklarını biliyorlar. Adamlar işi çözmüş. Kodumuzu kırmışlar. *Shenmue* severler ne istiyor, biliyorlar. Oyun görüntüsü, yok hikâye, yok cart curt... Yalan bunlar. *Shenmue*'cular arcade salonuna gidip çakma pinball oynamak, quick-time'lı şeylerde bütün paralarını kaybetmek istiyorlar!!

Peki ya dövüşlerin gün ortasında yapılması ve sadece üç beş kişinin izliyor olması...

Shenmue III'ün çıkmasına az kaldı. 1980'lerde Çin'e geri dönmek, babamızın katilini bulmaya bir adım daha yaklaşmak için sabırsızlanıyorum. Gamescom'da da çok da şaşırtıcı, yeni bir şey yayınlanmadı. Görünüşe bakılırsa bu sefer oyunda daha çok dövüş olacak, daha çok çalışacağız ama tam olarak nasıl hissettirecek, oynadığımızda göreceğiz. ■**GÜLHİS**

8 KASIM 2019

DEATH STRANDING

GERÇEK HAYATTA YAPAMAYACAĞIMIZ BİR İKİ ŞEY DE YAPSAYDIK

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Kojima Productions | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4



Death Stranding bolca ser verip sır vermeyen bir oyun olarak halen gizemini koruyor ve çıkışına hepi topu 2 ay kalmasına rağmen neyle karşılaşacağımızı tam da kestiremiyoruz.

Hideo Kojima'nın bizzat yaptığı Gamescom sunumu bize oynanıştaki yeni mekanikleri gösterdi. Bunlardan en ilginci Sam Porter'ın "depoyu boşaltması", yani işemesi oldu. Adamın ne kadar idrarının kaldığının metre hesabı ölçüsünün olması ve işerken kamerayı sağa sola çevirirseniz havada ilginç akslar çizebilmeniz ne işe yarar gerçekten bilemiyorum (işimiz bittikten sonra oluşan mantara dikiz) ama *MGS V*'te at dışkısıyla cipleri yoldan çıkarabildiğimiz düşünülürse bunda da bir hayır vardır diyorum. İkinci dikkat çeken mekanik Bağ Bebeği'nin bakımı kısmı, Sam bir tepeden düştüğünde bebek ağlamaya başlıyor ve onu sallayarak sakinleştirmek gerekli. Zaten bir nevi pokémon olacağını öngördüğüm bebeklerle bu şekilde etkileşime geçilmesi teorimi desteklemiş oldu. Merdiven kullanımı, uyumak ve belirli üsleri görevlerini yaparak birbirine bağlamak da gördüklerimiz arasındaydı. Lakin şu var ki *Death Stranding* oldukça sakin ve huzurlu da görünen bir oyun ve bu yönüyle genel oyuncu kitlesini kendinden biraz uzaklaştırır gibi veya tersi yönde oyunlardaki aşırı vurdu kırdıdan sıkılan biri buraya huzur bulmaya da gelebilir.



Demonun en büyük sürpriziyse görev veren NPC rolünde Kojima'nın en büyük kankası ve ondan desteğini hiçbir zaman esirgemeyen Geoff Keighley'i görmek oldu. Epey eğlenceli bir rolü olan Keighley'in rolü almak için Kojima'ya "hadi be abim be, bi' oyununda da bize yer versen ya" diye yılıştığını görür gibiyim. Şaka bir yana Kojima oyunda bu tarz başka sürpriz oyuncuların da olduğunu belirtti ve kaçırmamak için "ayık olun" demeye getirdi. Sunumun diğer iki videosunda Deadman ve Mama karakterlerini tanıdık ki bunlardan Mama oldukça ilginç bir tip. Kendisinin bulunduğu konumu terk etmesini engelleyen hayaletimsi bir bebeği var ve arada kalmışların doğumlarıyla o ilgileniyor. Guillermo Del Toro'nun suretinde olan Deadman'se oyunun açıklama kısmını yüklenmiş görünüyor. Onun sahnesinde de Bağ Bebeklerinin nerden geldiğini, özelliklerini ve kaderlerini öğreniyoruz. Bu oldukça kafa karıştırıcı diyalog kısımlarından oyunda bolca olduğunu tahmin etmek güç değil. Ayrıca oyunda yine geçen yazımda tahmin ettiğim gibi bebeğin çeşitli geliştirmeleri olacağı da kesinleşti gibi. Bunun detayları çok net olmasa da benim tahminim anksiyete eşiğinin genişlemesi, yaratıkları tanılama, daha uzak mesafeleri tarama ve belki ekstra sağlık şeklinde geliştirmeler bizi bekliyor. Oyunun bu tarz hafif RYO öğeleri olsa da bir yetenek ağacı söz konusu mu onu henüz görmedik. Bence çeşitli aktif ve pasif yeteneklerin olduğu detaylı bir yetenek ağacı göreceğiz oyunda ama Kojima bu, belki daha yaratıcı bir sistem bulmuştur.

Kısacası gümbür gümbür olmasa da sağlam adımlarla farklı bir oyun olmaya geliyor *Death Stranding*. Büyük bir riski üstleniyor Kojima ve ekibi, çünkü oyunun esas satış noktasının ne olduğu halen belli değil ve genel kitlenin bunu diğer açık dünya oyunlarından nasıl ayırt edeceği konusu da netlik kazanmadı bana kalırsa. Belli bir süre PS4'e özel olacak olan yapımın sonradan PC'lere geleceğiyse artık kesin gibi. Ülkemizde Türkçe altyazı desteğiyle çıkacak olması da bizim için kesinlikle bir lütuf. ■ **EREN E.**

Haber!

Nintendo fuarda büyük oyunlarıyla şov yapmadı ama Switch'e çıkacak sürüsüyle bağımsız oyun gösterdi. Konsola gelecekler arasında Ori and the Blind Forest, Risk of Rain 2 gibi isimler var. Ayrıca Hotline Miami'lerin ve Superhot'ın da Switch'e gelmesi güzel bir sürpriz oldu.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Star Theory Games | **DAĞITIM:** Private Division | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

KERBAL SPACE PROGRAM 2

HEDEF YENİ UFUKLAR

Gamescom 2019 minik ve yeşil bir sürpriz yaptı bize, kerbal kerbal eylemek için uzayı tekrar işe koyulacağımız müjdesiyle geldi. Daha güzel görünen gelişmiş grafikleriyle yeni koloniler inşa edeceğimiz, yıldızlararası yolculuklara yelken açacağımız, modlama imkânı ve multiplayer oynanışıyla uzun saatlerimize ambargo koymaya aday bir uzay macerası bizleri bekliyor *Kerbal Space Program 2*'de.

Uzay aracımız için ileri teknoloji yeni parçalar bir yandan çözülecek yeni bulmacalar anlamına gelirken, öte yandan bizleri Kerbolar Sistemi'nin ötelerine taşıyacak. Tanıtımda gördüğümüz farklı gezegenler sadece görsel farklılıklar sunmakla kalmayacak, kendilerine has yakıt türleri gibi özellikleriyle farklı deneyimler yaşatmaya da aday olacaklar. Kaynaklar toplayacak, üsler kuracak, koloniler geliştirecek ve "benim gönlüm sarhoştur yıldızların altında" nameleri eşliğinde o yıldızların arasında yolculuklara çıkacağız. Buralarda keşfetmemizi bekleyen gizli hazineler de bulunacakmış üstelik, haydi yine iyisiniz define avcıları. Gördüğüm kadarıyla yine pek çok başarısız deneme, çuvallayan girişimler, hayal kırıklıkları ekranlarımızdan akıp gidecek, ama er ya da geç minik yeşil yaratıklarımızın yüzlerini güldürecek, onları muratlarına erdireceğiz. ■ **ENGİN**





6 EYLÜL 2019

GEARS 5

SİPER AL - VUR - TEKRARLA

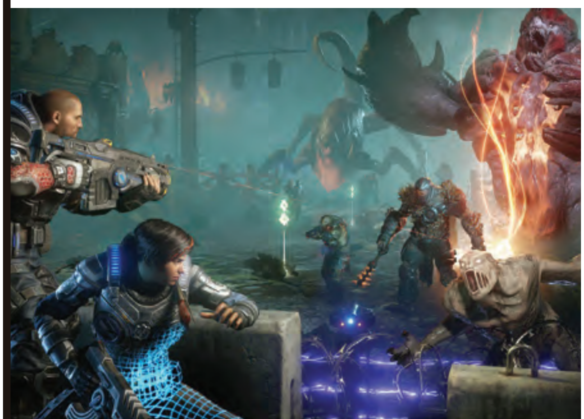
TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Coalition | **DAĞITIM:** Microsoft | **PLATFORM:** PC, X-One

Gears of War 4'ün en heyecan verici yanı, yıllardır değişmeyen dövüş mekanikleri veya eklenen bir iki yeni silah değil, aksine hikâyeyi çok beklenmedik yönlere çeken sonuydu. Kait Diaz'ın gerçekte kim olduğu, düşmanla nasıl bir bağa sahip olduğu *Gears 5*'in ana konusu. Kait'in Marcus ve JD gibi eski dostları yanında olacak ve ana hikâyede Locust'ların varlığından, Sire'ların insanlık ve Tera'nın geçmişiyle ilişkisine birçok merak edilen soruya cevap buluyor olacağız.

Gamescom'da gösterilen görüntülerde en dikkat çeken detay, oyunun akıcılığıydı. *Gears 5*'in yağ gibi akmasını sağlayan ana etmen animasyonların hızlandırılması. Artık duvara yapışmak veya duvardan uzaklaşıp nişan almak eskisine göre çok daha organik işliyor. Bir de bu güzelliğin üzerine Horde modunda kullanılmak üzere karakterlere ait süper yetenekler eklenince işler iyice görsel şölene dönüşmüş. Gösterilen demoda Kait görünmez olabilirken JD hava bombardımanıyla güçlü Lambent'ların hakkından gelebiliyordu.

Son 5 *Gears of War*'un çok oyunculu içeriğinin neredeyse tamamının pompalı tüfekler üzerinden gittiğini söylesem abartmış olmam herhalde. Serinin marka tüfeği elektrikli testereli Lancer'lar büyük bir sürpriz olmazsa bu oyunda olmayacaklar. Coalition, Gamescom'da Lancer yerine başka sürprizler olacağından bahsetse de onu henüz oyun dâhilinde görmedik.

Gears 5'te hâlâ seriyi taze kan enjekte edecek ciddi riskler alındığını düşünmesem de özelikle yeni gelen çoklu oyuncu modlarının bizi uzun süre ekran karşısına zımbalayacağından şüphem yok. 6 Eylül'de çıkıyor zaten, bu yazıyı oyun çıktıktan ve oyunun ne derece başarılı olduğunu gördükten sonra okuyor olma ihtimaliniz hayli fazla yani. ■ **ALİ**





1 EKİM 2019

DESTINY 2 SHADOWKEEP

EKİM BİR AN ÖNCE GELEBİLİR Mİ?

TÜR: FPS / DVO | **YAPIM:** Bungie | **DAĞITIM:** Bungie | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Stadia



Destiny 2'nin *Shadowkeep* eklentisiyle ilgili haberler Gamescom'la sınırlı kalmadı, Bungie bu aralar bomba üstüne bomba bıraktığından hepsine değinecek yerimiz yok ancak Gamescom'da duyurulan kısmına odaklanalım. Nihayet Guardian'larımızın yeni şov hareketi olacak olan "Finisher Move"larla ilgili detaylara odaklandı Xbox altındaki sunum.

Daha önceden çok da detay vermedikleri bu hareketler sadece şekil ve şov amaçlı olmayacak, aynı zamanda zırhımıza koyduğumuz modlar sayesinde tüm ekibimizin (ya da bencilce oynamak istiyorsanız sadece kendinizin) işine yarayacak bazı güzellikler de taşıyacak. Özellikle verilen bir örnek her Finisher Move yaptığınızda takımınız için bir Heavy Ammo Pack bırakma moduydu mesela. Ancak tabii bu kadar iyi bir ödülün de bedeli var: Finisher Move kullanmak için ya Super barınızın dolmasını beklemeniz gerekecek ya da dolmadan kullandığınızdan barınızın bir kısmını feda etmek durumunda kalacaksınız.

Finisher Move'lar spot ışıklarını alsa da ufak tefek başka şeyler de öğrendik. Sezonluk artefaktlerin çok güçlü modları açacağı, yeni Power Level sınırının 960 olacağı ve yeni zorluk seviyeleri, Nightmare Hunt modu vb. Oyuncuların ekrandaki saniyelik görüntülerden Ay'ın haritasını ve yeni egzotiklerin özelliklerini çıkartması da cabası oldu tabii.

Sonuç olarak Activision'dan ayrılıp bağımsızlığını kazanmak hakikaten de Bungie'ye yaramış gözüküyor. *Shadowkeep, Destiny* serisi için yeni bir eşik olacak ve çıtayı çok yükseklere taşıyacak anlaşılan. ■ **CAN**





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Saber Interactive | **DAĞITIM:** Saber Interactive
PLATORM: PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Ekim 2019

GHOSTBUSTERS

The Video Game Remastered

WHO YOU GONNA CALL?

O muhteşem şarkı direkt kulaklarınıza geldi değil mi? 80'lerin sayısız muhteşemliklerinden sadece biri olan Ghostbusters'ı 2009 yılında oynama şansımız olmuştu. Çıktığı dönemde genel olarak ortalama yorumlar almış olan oyunu yakın zamanda yüksek çözünürlüklü grafiklerle yenilenmiş olarak oynayabileceğiz.

Gamescom'da gösterilen videoda, Dr. Raymond Stantz'ı canlandıran ve aynı zamanda serinin yazarlarından biri olan Dan Aykroyd'un anlatımı eşliğinde oyundan kısacık kesitler görüyoruz (Peki ya Dan Aykroyd'un arkasındaki Ghostbusters arabasının tatlılığı?). Yenilenmiş grafiklerle artık hayaletler çok daha kanlı canlı (Pardon, kansız cansız!) karşımızda olacaklar ve bir kez daha New York'u kurtarmak için Proton Pack'lerimizi hazırda tutacağız. ■ **İPEK**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** CyberConnect2 | **DAĞITIM:** Bandai Namco
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 31 Mart 2020

DRAGON BALL Z KAKAROT

SADECE DÜNYA YETMEZ AMA, HABERİNİZ OLSUN

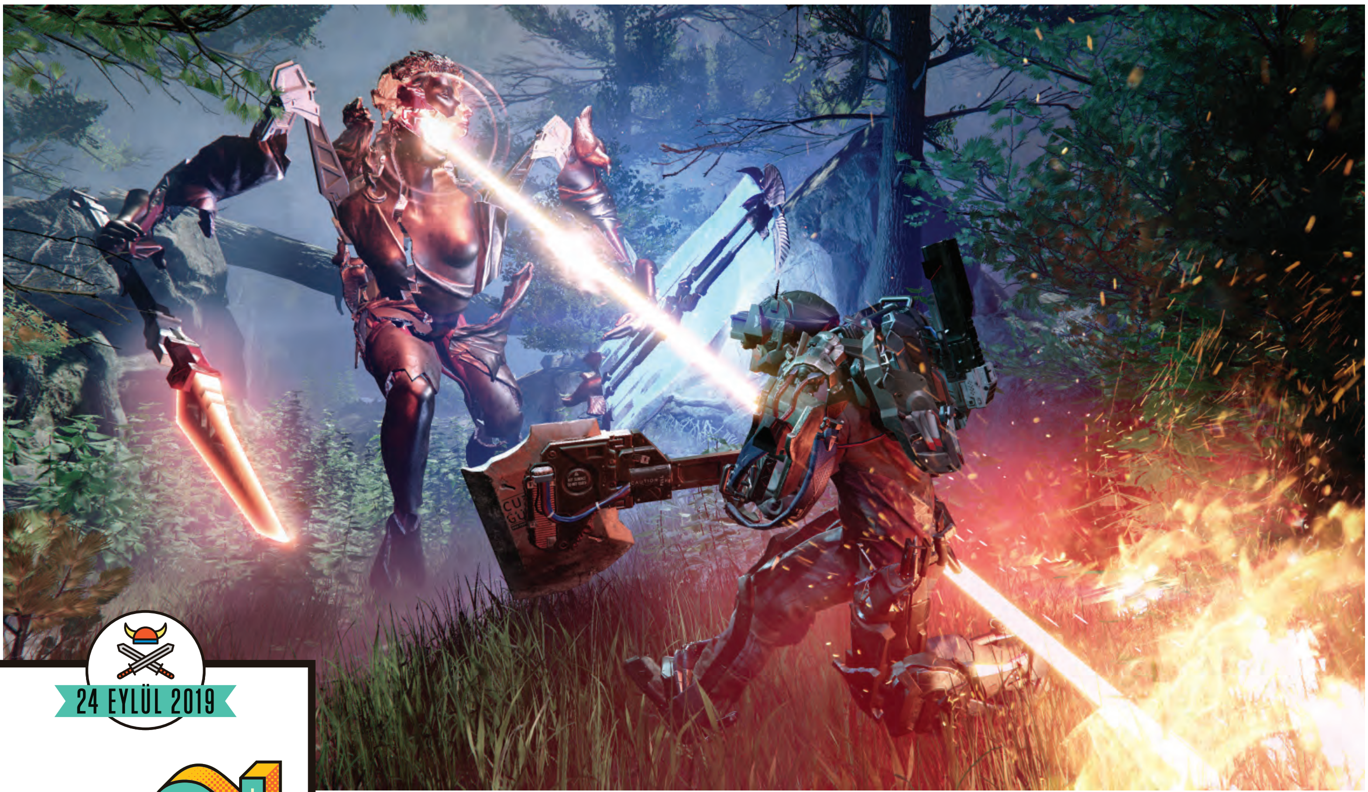
Durun, yanlış anlamayın hemen, çıkan altmış milyonuncu Dragon Ball dövüş oyunu değil bu. Kendisi bir açık dünya aksiyon.

İsmi Kakarot olsa da farklı karakterleri yönetebileceğiz oyunda (Kakarot, Son Goku'nun esas adı bu arada bilmiyorsanız). Hikâye DBZ'nin başından başlıyor ve tahminen sonuna kadar gidecektir. Hikâye anlatımı karşılıklı duran ve balonlarla konuşan karakterler şeklinde, yani DBZ izlemediyseniz hikâyeyi bu oyunla tecrübe etmenizi şimdiden tavsiye etmiyorum. Ama DBZ severseniz tekrar için güzel olabilir.

Uçarak, buluta binerek falan hızla dolaşıyor, çoğu anime/mangadan, bir kısmı yeni yaratılmış karakterlerden görevler alıyor, ve elbette ki abartılı aksiyonlara giriyoruz. Güzel ama çok ses getiremeyecek bir oyun olacağını tahmin ediyorum bakalım. ■ **ÖMER**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Deck 13 | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One



24 EYLÜL 2019

THE SURGE 2

ARKA SOKAKLARDAKİ ORGAN MAFYASI

İlk *The Surge* bazı şeyleri iyi yapan, bazısında da fena tökezleyen bir oyundu. Misal adamlar oyuna değişik değişik silahlar koymuşlardı fakat yalnızca 2-3 tanesi işe yarıyordu. Hele hele daha başlarda bulduğunuz bir sopayla oyunun sonuna kadar gitmek mümkündü. Yani silah dengeleri kesinlikle iyi ayarlanamamıştı. Savaşlar zevkli ve sağlamdı yalnız. Her darbenin hissedilişi, sert bitirici hareketler ve rakibin kolunu bacağını koparıp onun zırhını çalma fikri gerçekten iyi çalışıyordu yoksa hayatta bitiremezdim oyunu. Özellikle birbirinin kopyası mekânlarda biteviye dolaşmak ve ruhsuz NPC etkileşimleri oyunun temposunu fena baltalamıştı.

Orada yaptığı hatalardan dersini alan Deck 13 (umarım yani) bu sefer mevzuyu daha genişletip serbest bir hale getirmiş. Bir *Dark Souls* klonu olarak yola çıkan yapım kendi dilini bu ikinci oyunda daha da oturtacak gibi. Zira bu sefer sabit bir karakter yerine kendi karakterimizi yaratma şansımız var, alanlar daha geniş, düşmanlar daha çeşitli ve ortamlarda ilerlemenin farklı farklı yolları var. Gamescom fragmanında gözüme çarpan ilk büyük yenilik oyuna çoklu oyuncu eklenmesi oldu ki zaten lazımdı bu. İkincil olarak yardımcı drone'umuz bu sefer daha aktif ve işe yarar görünüyor. Diğer her şey hakkında da aynısının daha fazlası yorumunu yapabilirim.

Oyunda bir kaza sonucu düştüğümüz ve robotlarla polisin sürekli çatıştığı, cyborg çetelerin cirit attığı, tekinsiz alanlarla dolu Jericho şehrindeyiz. Ufukta görünen Nanostorm'sa dertlerimizden sadece birisi olacak. Bu hikâyenin ne kadar sürükleyici olacağı özellikle NPC etkileşimlerine ve görev yazımına sırtını dayayacak, eğer o kısımlar yine ilk oyundaki gibi ruhsuz olacaksa bizi yine sıkıntıdan patlatan diyaloglar ve anlamsız yan görevler bekliyor demektir. Ki böyle olursa zaten ilk oyunda gösterdiğim sabrın yarısını dahi gösteremeyebilirim kendi adıma.

İlk oyundakinden daha fazla silah çeşidi emrimize amade bu sefer ve defansif olarak da daha donanımlı olacağız. Rakipler de ilk oyundaki gibi kafası kısa devre yapmış tipler olmayacağından daha akıllıca saldıran düşmanlar bizi bekliyor. Görsel olarak ilk oyun güzeldi zaten ama mekân ve düşman çeşitsizliği bayıyordu bir süre sonra. Bu sefer alanımız bir şehir ve dış kısımları olduğundan çok daha çeşitli bir görsellikle karşılaşacağız demektir. Rakiplerin uzuvlarını koparıp bunlardan yeni parçalar üretme mekaniğiyse aynen korunmuş, geliştirmelerin ve yeteneklerin sınırları da oldukça ilerlemiş. Yani dediğim gibi aynısının daha fazlası. Bu noktada silahların dengesi konusu yine gündeme geliyor aslında, hani eski yeni tüm silahların biraz elden geçtiği belli ve ağır olanlarda bariz bir hızlanma da görülüyor. Bu denge doğru kurulursa oyun boyunca farklı silahlarla ilerlemenin zevkini yaşarız demektir, yok gene tüm oyunu sopayla geçeceksem o iş yaş.

Şu haliyle uzaktan ilk oyundan daha iyi durmakla birlikte, üzerine çok da devrimci bir yenilik getirmeyen bir yapım gibi görünüyor *The Surge 2*. Ha ben yine oynarken keyif alırım ama bu sefer sadece savaşmaktan değil, keşif yapmaktan ve özellikle hikâyeden de (ki Deck 13 oyunlarının yumuşak karnı hep öykü anlatımı olageldi) keyif almayı umuyorum. Dolayısıyla ilk oyunu oynayanlara da çok yükselmeden sürprizlere hazırlıklı olmalarını öneririm. Umuyorum ki o sürprizler kötü çıkmaz. ■ **EREN E.**

Apple'ın sonbaharda çıkacak olan Game Pass benzeri "aylık üyelik ücretiyle 100+ oyuna sınırsız erişim" sistemi Apple Arcade'in aylığının 5 dolar olduğu duyuruldu. Türkiye'ye özel bir fiyatlandırma olur mu bilinmez ama Apple'ı tanıyorsam o 5 dolar Türkiye'de 10 dolar olabilir.

Haber!

13 EYLÜL 2019

BORDERLANDS 3

OYUN ÇIKACAK, HÂLÂ YENİ ŞEY DUYURUYORLAR!

TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox Software | **DAĞITIM:** 2K Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Stadia



Çıkmasına şunun şurasında 2 hafta kalan *Borderlands 3* muhtemelen o kadar dolu dolu gelecek ki yapımcı ekip her fuarda yayıla yayıla gelip yeni bir şeyler göstermeyi ihmal etmiyor. Oynanışıyla ilgili detaylara kavuştuğumuz FL4K The Beast Master bir yana *Borderlands 3*'ün oyun sonu içeriği hakkında da yeni bilgilere kavuşmuş bulunuyoruz. Öncelikle ilk müjde şu: Raunt bazlı hayatta kalma modu Circle of Slaughter geri dönüyor! İkinci müjdeyse yanında Proving Grounds isimli yepyeni bir oyun sonu modu daha getiriyor. 6 farklı mekânda bulacağımız Proving Grounds bölgeleri, Eridian ırkı tarafından teste tabi tutulacağımız mekânlar. Belli bir zaman zarfında bitirmemiz gereken Proving Grounds görevlerinde standart olan mekânı düşmandan temizleyip bölüm sonu canavarını ortadan kaldırmak rutini dışında ikincil görevler de bulunacak ve bunları yaparsak elbette daha güzel eşyalarla ödüllendireceğiz.

The Beast Master'a gelirsek, dördüncü ve son Vault Hunter olan FL4K, daha önceki yazılarda da belirttiğimiz üzere yanında bir Spiderant, Scag ve "silah kullanabilen yeleli uzay maymunu" olarak tanımlayabileceğimiz Jabber isimli yeni bir hayvanla dolaşıyor. FL4K'ın önceki oyunlarda gördüğümüz karakterlerden farkı, yardımcılarını süreli olarak çağırmıyor olması. Hayvanlarımız sürekli olarak yanımızda, Action Skill kullanarak hâlihazırda onların yaptıkları saldırıların da üzerine bir şeyler koyuyoruz. Spiderant'la birlikte kullanacağımız Rakk Attack, gökten Rakk çağırarak dostumuzu hava saldırısıyla destekleyebilmemizi sağlıyor. Scag'le eşleşen Gamma Burst yamuk ağızlı köpeciğimizi bir radyasyon patlaması eşliğinde hedeflediğimiz noktaya ışınlayabilmemize ve kendisini iyileştirebilmemize olanak tanıyor. Jabber ortalığı dağıtırken elimizin altında bulunacak olan Fade Away'se karakterimizi görünmez kılıp hızlandırarak ve iyileştirerek başımızın sıkıştığı anlarda imdadımıza yetişiyor. ■ **ONUR**





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Paris | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Stadia | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Ekim 2019

Tom Clancy's Ghost Recon BREAKPOINT

4'E 4 PVP



Ubisoft, "Rekabetçi modu es geçmeyelim, buradan da ekmek yiyelim" demiş olsa gerek, Ghost Recon: Breakpoint, 4'e 4 PvP modunun tanıtım videosuyla (ve fuar katılımcıları için oynanıştan bir kesitle) arz-ı endam etti Gamescom'da. Dört farklı sınıftan birini seçip ortamlara dalıyoruz yine. Tek kişilik oyundaki karakterinizi online rekabetçi modlarda da kullanabiliyorsunuz, bir taraftaki karakter ilerlemesi diğer tarafa da yansıyor. Bu bir artı olarak karşımıza çıksa da tek başına yeterli olur mu bilemem. Zira bunun dışında Breakpoint, Wildlands'ten pek farklı bir numara sunacakmış gibi görünmüyor bana. Yine de önyargılı davranmış olmayayım, çıksın da bir görelim hele.

O değil de ben halen tanıtımda kullanılan müzikteyim; Blur'un Song 2 adlı parçasıyla özdeşleşen başka bir oyun vardı sanki, ben mi yanlış hatırlıyorum :) ■ **ENGİN**

27 EYLÜL 2019

CODE VEIN

BUGÜN DE DARK SOULS'SUZ KALMADIK ÇOK ŞÜKÜR

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Bandai Namco | **DAĞITIM:** Bandai Namco
PLATFORM: PC, PS4, X-One



Ertelene ertelene nihayet son çıkış düzlüğüne girdi *Code Vein* ve şu anki hali de hiç fena gözükmemekte. *God Eater*'ın yapım ekibi bu oyun için *God Eater 3*'ü başka bir ekibe paslamıştı ve o oyun adına gayet olumlu sonuç veren bu taktik firmanın ağır topu görevini üstlenecek olan *Code Vein*'in de lehine olacak gibi.

Oyun tipik bir *Dark Souls* klonu aslında, bunu da her anında ve özelliğinde göstermekten gocunmuyor zaten. Biz özel güçleri olan bir ekibi yöneterek kıyamet sonrası dünyasına yayılmış tehditkâr yaratıklar olan Lost'ları avlıyoruz yapımda ama bu sefer gerçekçi Orta Çağ görselleri yerine anime stili grafiklerle aksiyona dalmaktayız. Gamescom fragmanı karakterimizi istediğimiz yöne kaydırmakta, istediğimiz gibi özelleştirmekte özgür olduğumuz mevzusuna güçlü bir vurgu yaparken, oyunun yapay zekâ yancılar veya eşimiz dostumuzla da oynanabileceğini müjdeledi. Tıpkı *Monster Hunter* veya *Dark Souls* serisinde olduğu gibi takım olup canavarların ağzına ot tıkamak oyundaki esas işimiz. Bölümlerse birbiriyle bağlantılı olacak şekilde tasarlandığından pek fazla yükleme ekranıyla da karşılaşmayacağız. Gifts denilen ve çeşitleri hayli bol olan yeteneklerse savaşlarda silahların yanında kullanabileceğimiz büyüler gibi olacak ve sırf bunların güçlerinden faydalanarak bir karakter build'i yapmak bile mümkün. Hatta hazır laf build yapmaktan açılmışken daha evvelden kaydettiğimiz çeşitli build'ler arasında rahatlıkla geçiş yapabileceğiz oyunda ve o anki ortam neyi gerektiriyorsa ona göre taktiğimizi belirleyeceğiz. *Monster Hunter*'da yaratığa yanlış ekipmanla gidip yamulanlar bu işin ne kadar önemli olduğunu hemen kavrayacaklardır.

Bir de boss savaşları var tabii. Tasarımlarına hiçbir lafım olmayan ve gayet zorlayıcı olacak olan bu arkadaşlar tıpkı *Dark Souls*'larda olduğu gibi oyunda ilerlemekle kolu ekrana fırlatmak arasındaki ince çizgiyi belirleyecekler. 3 Eylül'de demosu yayınlanacak bu arada oyunun, mevzu ilginizi çektiyse bir girin bakın derim. Çok taklit dursa da iyi bir taklit olacak gibi *Code Vein*. ■ **EREN E.**

Empire of Sin

GERÇEKTEN DE FPS DEĞİL STRATEJİ

Gamescom'da hakkında bilgi verilen yapımlar arasında ilgi çekici stratejilerden biriydi Empire of Sin. 1920'ler Chicago'sunda, mafya çeteleri arasında geçen mücadeleyi konu alması; sıra tabanlı aksiyon, sade ara videolar ve iyi bir seslendirme, dönemin tatlı caz müziğini bolca duyacak olmamız kesinleşmiş durumda, fuarda gösterilen alpha öncesi oyun içi videoya göre.

Kare kare yaşanacak aksiyonsa geçtiğimiz yılın başarılı stratejilerinden Phantom Doctrine'i hatırlatıyor. Çete elemanlarının farklı kişilik ve becerilerinin olması oyuna renk katacak gibi. Gecikme, erteleme gibi sorunlar yaşanmadan, önümüzdeki yıl bahar aylarında gelecek iyi oyun bombardımanına katılmasını bekliyorum Romero'lardan gelen bu ilginç sıra tabanlı stratejinin. ■ **NOYAN**

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Romero Games
DAĞITIM: Paradox Interactive | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020 İlkbahar

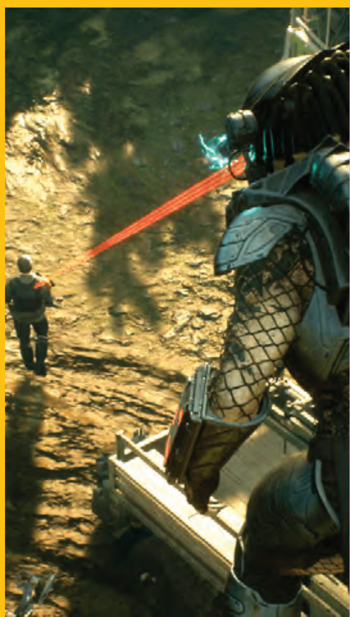
TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** IllFonic
DAĞITIM: Sony | **PLATFORM:** PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: 2020

PREDATOR HUNTING GROUNDS

PREDATOR'LE KÖŞE KAPMACA

Predator: Hunting Grounds'ın Gamescom'da gösterilen videosu, helikopterle mutlu mesut bir havada göreve giden askerlerle açılıyor. Tabii askerlerin bu mutlulukları Predator'le karşılaşana dek sürüyor olmalı anca. Oyuncular asker grubuna dâhil olabilecekleri gibi, Predator olarak oynayıp çılgın uzaylı teknolojileriyle asker grubundaki oyuncuları da avlayabilecekler.

Videoda bir görevi yapmaya çalışan askerlere dünyayı dar eden ve zınk diye görünmez oluveren Predator'ü de görüyoruz. Predator olarak oynamak çok daha keyifli olacakmış gibi dursa da, onu oynayan oyuncunun hamlelerini tahmin ederek taktik oluşturmak da ayrı güzel olabilir, tabii anca arkadaşlarla oynanırsa. Grafiklerin biraz eski gözüktüğü gözlerden kaçmazken, kafamıza düşen enerjik bir Predator'le video sonlanıyor. Oyun PS4'e özel olacak ve 2020 yılında çıkacak, tam tarih içinse biraz daha beklememiz gerekiyor. ■ **İPEK**



Haber!

Xbox Game Pass'e bir sürü güzel oyun eklendi. Stellaris, Kingdom Come: Deliverance, Age of Empires gibi. Ama tabii ki eklenenler içinde en önemlisi Devil May Cry V! Game Pass PC'de yok ama ne yazık ki, konsol için sadece.



15 MAYIS 2020

MARVEL'S AVENGERS

BEN IRON MAN OLUCAM DEDİM SİZE YAA!!!

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Crystal Dynamics, Nixxes Software BV, Eidos Montréal | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Stadia

İlk gördüğümüzde sanırım hepimiz aynı hayal kırıklığını yaşamıştık. Suratlar, ah o suratlar. Gerçi düşününce insan hak vermiyor değil, bir oyunun MCU Avengers aktörlerine yüzlerini ve seslerini kullanabilecek kadar para ödeyip de mekanikler, grafikler ya da ne bileyim, oyunun kendisi gibi nispeten önemli sayılabilecek bazı ayrıntılara (!) da bütçe yetiştirebilmesi pek mümkün değil. Üstelik sonra o oyunu alacakların bir de etiket fiyatı üzerinden kredi kartına 6 taksite ihtiyacı olabilir ki o da ayrı bir mesele. Yine de, mantıken bütün bunları düşünebilmemize rağmen *Marvel's Avengers* hakkındaki E3 izlenimlerimiz pek de öyle heyecan verici değildi.

Fakat Gamescom geldi geçti. Hikâye ve oyun mekanikleri hakkında daha çok detay ortaya çıktı. Oyunun bir bölümünü oynayanlar demodan "hiç de fena değilmiş aslında ya" diyerek çıkmaya başladılar ve açıkçası ben de gittikçe bu yeni suratlara alışabileceğimi düşünmeye başladım.

Gamescom'da, E3 görüntülerinde izlediğimiz Avengers Günü'nün oynanabilir hali demo olarak yayınlandı. Bu demoda, ki oyunda biz burayı giriş kısmı olarak da oynayacağız, Golden Gate Köprüsü'nün üzerindeki savaşa dâhil oluyoruz. Oyun bizi Thor, Iron Man, Hulk ve Black Widow arasında dolaştırıp onların farklı dövüş tarzları ve kabiliyetleriyle tanıştırıyor. Fakat bu güce çok da alışmayın, çünkü bu savaşı ve sonunda Captain America'yı kaybeden Avengers ekibi dağılıyor. Ve her şeye sıfırdan başlıyoruz.



Çünkü oyunun aslı bundan beş sene sonra başlıyor. Bu süre zarfında süper kahramanlık yasa dışı hale gelmiş. Hulk, Bruce Banner'a dönüşmek istemiyor. Black Widow kendi yoluna gitmiş. Iron Man şirketini ve servetini kaybetmiş. Thor ortalıkta yok. Yavaş yavaş her şeyi ele geçirmeye başlamış olan A.I.M. (Advanced Idea Mechanics) ise süper kahramanlığa karşı olan bu düşmanlığı fırsat bilerek devletleri ortadan kaldırma ve dünyayı ele geçirme planlarını ilerletiyor.

Yani şimdi böyle anlatınca yeni diye pazarlıyorsunuz bize de biz bunun mavisini, pembesini, reçellisini falan görmüştük diyesi gelmiyor değil insanın. Ama bu oyunda bizim amacımız dünyayı kurtarmaktan çok süper kahramanları yeniden bulup Avengers'ı tekrar bir araya getirmek olacakmış.

Siz buradan ne çıkarırsanız onu çıkarıyorsunuz şimdi çünkü ben oyun kısmışına geçmek durumundayım. Bahsettiğimiz giriş bölümünden sonra oyunun haritası açılıyor ve görevlerimize başlayabiliyoruz. Bir War Table'ımız olacak ve görevlerimizi buradan seçeceğiz. Bu noktada

Haber!

Ubisoft maddi olarak iyi durumda belli ki. Bünyelerine birçok yeni yetenek kattığını ve de katmaya devam edeceğini, seveni çok olan serilerini desteklemeye devam edeceğini, yeni fikri mülkler ve hatta yeni türler yaratmak için de güzel bir zamanda olduğunu söyledi.



görevlerin türü ikiye ayrılıyor. Bunlardan biri hikâyenin dallanıp budaklanmasını (ve tahminimce biraz da seviye kasmamızı) sağlayacak Hero Mission'lar. Bunlar tek bir karakterle oynanan, tahminimce yan görevler olacaklar. Oyunun asıl ilerleme görevleriyse War Zone Mission'lar. Bunlar tek kişilik ya da dört kişiye kadar çok oyunculu oynanabilir, oyunu ilerleten görevler olacaklar. Bunun yanı sıra belirli kahramanları açtığımızda onlara özel War Zone Mission'lar da açılacak.

Her karakterin kendine özel güçleri olacağı kimseyi şaşırtmamıştır tahminimce ama örneğin Thor ve Iron Man'in oyuncunun açtığı güçlere göre menzilli saldırılar ya da bire bir dövüş yönünde geliştirilebileceğini de söylüyorlar.

Bu haberler ışığında *Marvel's Avengers* daha bir sevimli görünmeye başladı gözüme, ne yalan söyleyeyim. Gerçi daha çıkış tarihine var, fakat eğer bu çizgiden pek ayrılmazlarsa bu Avengers oyunu oynamaktan keyif alabileceğimiz bir şeye benziyor. ■ **GÜLHİS**

MİKRO-ÖDEME Mİ? YOOOOOO!!!

"Şimdi oyun içerisindeki kozmetik malzemeler çok süper olacak, üff var ya bir sürü antika şey koyduk, çizgi romanlarda ne varsa hepsi var, acayip güzel aynı zamanda da paralı bay bay" deyip de sinirlenmeyeceğimizi; ya da hiç değilse çirkin çirkin, yan yan bakmayacağımızı düşündülerse çok yanıldılar. Gerçi bu kozmetikleri oyun içinde "kazanabilecekmişiz de" ama ben o grind'ı hayal etmek istemiyorum açıkçası. Bunu bir de ücretsiz DLC haberiyle dengelemeye çalıştılarsa da ben hâlâ uyuzum o kozmetik satışlarına. Alacaklar paramızı bir dandik Iron Man için.

TÜR: RYO | **YAPIM:** Spiders | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 10 Eylül 2019

GREEDFALL

BANA YOL ARKADAŞINI SÖYLE, SANA KİM OLDUĞUNU SÖYLEYEYİM

Sessiz, sakin ama çok sağlam biçimde gelen bir oyun *GreedFall*. Spiders ve Focus Home Interactive iş birliğinin bir ürünü olan bu fantastik RYO bizi 17. yüzyıla götürerek büyüler, yaratıklar, barok görsellerle dolu bir kıtaya bırakacak.

Gamescom'un en çok ilgi gören oyunlarından biri olan *GreedFall*, fuarı boş geçmeyerek bize yeni bir fragman eşliğinde yol arkadaşlarını tanıttı. Hikâye boyunca farklı farklı fraksiyonlardan insanlara tanışacak ve hangilerinin bize eşlik edeceğini seçebileceğiz. Aynı *Mass Effect*'te olduğu gibi tüm bu kişilerin farklı yetenekleri olacak ve farklı alanlarda işimize yarayabilecekler, o yüzden yanımıza alacağımız iki kişiyi seçmek oldukça önemli olacak.

Oyundaki yol arkadaşları kendi hikâyelerine ve kendi hedeflerine sahip olacak ve isteklerini umursamadığınız taktirde sizi bir başınıza bırakabilecekler. Zorlu anlarda karar vermeden önce onların fikirlerine de başvurmak, onlara değer verdiğimizi göstermek iyi bir fikir anlayacağınız. Hatta arkadaşlarımızın isteklerini kendimizinkilerden önde tutarak kopmaz birer ikili (hatta üçlü) olmak bile mümkün. Elbette sadece arkadaşlık değil sevgililik de başımıza gelebilecekler arasında.

Bu aralar RYO denince hep aynı isimler, aynı stüdyolar akla geliyor ama *GreedFall* bunu değiştirecek potansiyele sahip bana sorarsanız. ■ **ESER**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Koei Tecmo, Omega Force | **DAĞITIM:** Bandai Namco
PLATFORM: PC, PS4, Switch, Vita, PS3 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

One Piece: Pirate Warriors 4

BİG MOM DA KİMMİŞ? KRALI GELS- BİR IŞIK GÖRÜYORUM...

Musou, yani binlerce adama dan dun daldığınız aksiyon türünden 2-3 oyun sonra keyif alamamaya başlarsınız ama o 2-3 oyun da çok tatlı gelir. Bu tür One Piece'in uçukluğuna ve aşırı garip karakterlerine de özellikle yakışır, oynanış olarak en beğendiğim musou hâlâ daha *Pirate Warriors 3*'tür mesela.

Yeni karakterler, yeni saldırılar, Whole Cake Island hikâyesi derken *Pirate Warriors 4* de güzel olacak eminim. Aslında baydım dedim ama oynayabilirim de. Sadece mangayı takip ediyorum, her şeyi uzatıp izleyiciyi salak yerine koyan animeyi çoktan bıraktım. Uzun zaman sonra hareketli bir One Piece iyi gelebilir. ■ **ÖMER**

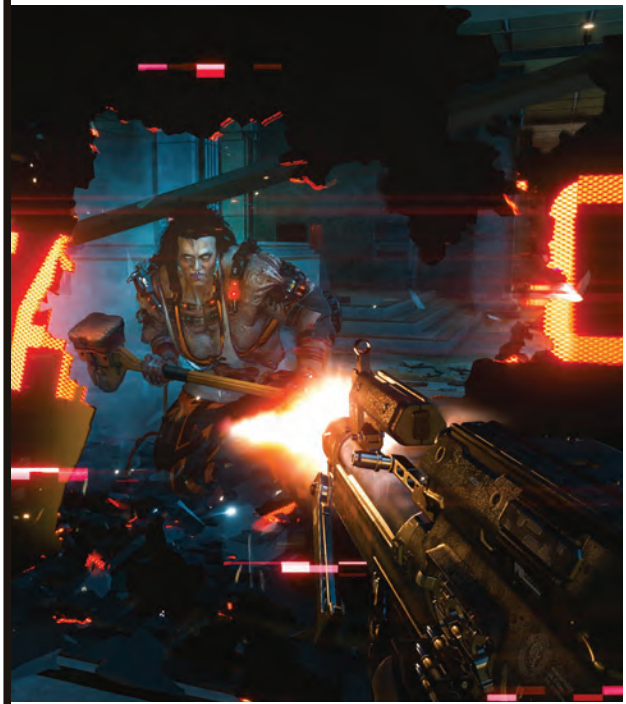


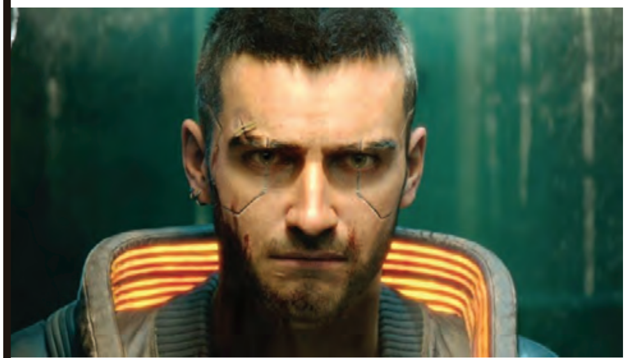
16 NİSAN 2020

CYBERPUNK 2077

MULTIPLAYER BELKİ SONRA

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** CD Projekt Red | **DAĞITIM:** CD Projekt | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Stadia





Cyberpunk 2077'nin oynanış demosu Gamescom'da basın mensuplarına gösterildi ve 30 Ağustos tarihinde, muhtemelen siz bu yazıyı okumadan önce internet alemiyle paylaşılmış olacak. Öte yandan bu, oyun hakkında öğrendiğimiz birkaç yeni detay olmadığı anlamına gelmiyor elbette.

Oyun için entegrasyonu garanti olmasa bile bir çoklu oyuncu modu üzerinde çalışıldığını uzun zamandır biliyoruz. Artık öğrendiğimiz üzere bu çoklu oyuncu modu oyunda yer alsa bile bu çıkış tarihinde değil, daha sonra olacak. 16 Nisan tarihi gelip çattığında ve *Cyberpunk 2077* evlerimize konuk olduğunda yalnızca tek kişilik senaryoyla haşır neşir olacağız.

Oyunun ebadıyla alakalı, bir kısım insanı üzen bir detay da kesin olarak açıklandı: *Cyberpunk 2077*'nin haritası, *The Witcher 3*'ten daha ufak olacak. Bana kalırsa bu kötü bir şey değil çünkü yapımcılar üzerine basa basa daha canlı bir dünya yarattıklarını söylüyorlar. Zaten yeni *Deus Ex* oyunlarını oynadıysanız, dar alanda ne kadar konsantre bir cyberpunk içeriği sunulabildiğini bilirsiniz. Bu konsantrasyonun yarısını bile çok *Deus Ex* haritalarına kıyasla çok çok daha büyük olacağı bariz olan Night City'de sunsalar, muazzam bir iş başarmış olurlar. O yüzden telaşa mahal yok.

Yakın zamanda yapılan bir değişiklikle cinsiyet seçiminin oyunun karakter yaratım ekranından çıkarıldığı bilgisini de aldık. Erkek ve dişi özelliklerine sahip birer ses, vücut ve yüz oyunda bulunacak ancak bunlardan istediğimizi istediğimizle kombine edebileceğiz. Yapımcılar oyuncuların istedikleri karakteri rahatça yaratabilmesini istediklerini özellikle belirtiyor ancak hepimizin bildiği bir şey varsa o da oyuncuların hatırı sayılır bir kısmının bu esnekliği trollük amaçlı kullanacağı. ■ **ONUR**

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Square Enix | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 3 Mart 2020

FINAL FANTASY VII Remake

AĞIZLARA BİR PARMAK LIFESTREAM ÇALIVERDİ

Gamescom'da oyunun demosu oynatıldı, kayıt alınmasına izin verilmedi, bir şeyler sızdı, bir şeyler sızmadı, Gamescom'a gidip de demo oynayamayan gönüller yandı…

E3'te, internette yayınlanan görevin uzun hali oynatılmıştı, Gamescom'da da 1-2 ufak eklenti hariç aynısı oynatılmış. Tekrar detaylarıyla bahsetmeye gerek yok ama oynayan herkesin yine oyunu bol bol övdüğüne şahit olduğumu (ve kendilerine bol bol nazar yağdırdığımı) söyleyivereyim yalnızca. Ek olarak Shinra'nın bir propaganda videosu gösterilmiş mesela. Midgar'da her şeyin güllük gülistanlık olduğundan falan bahsediyor, şehrin güzel bölgelerini gösteriyor. O videodan birkaç ekran görüntüsü sızdı, eski FF7'nin o komple kasvetli Midgar'ı gibi olmayacak oyun alanımız, gayet iç açıcı alanlar da bizi bekliyor, o kadarı belli en azından.

Eylül'de bir sürü yeni şey açıklayacaklarmış, şimdilik bu kadarla yetiniverelim. ■ **ÖMER**



TÜR: Yarış | **YAPIM:** Ghost Games | **DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One



8 KASIM 2019

NEED FOR SPEED HEAT

GİDİYORUM. GÜNDÜZ, GECEYSE BİRAZ ZOR...





Need For Speed serisinin yirmi birinci, Ghost Games'in de serideki dördüncü oyunu olan *Need For Speed: Heat*, Gamescom'un hemen öncesinde duyurulmuştu. Gamescom sırasında da oyun hakkında daha fazla detaya ve oynanış görüntülerine kavuştuk. Öğrendiğimize göre polislerle bolca haşır neşir olacağımız bir başka NFS oyunu olan *Heat*, Miami'nin *NFS* evrenindeki versiyonu olan Palm City'yi bize kum havuzu eyleyecek. Yepyeni (ve muhtemelen son derece iç bayıcı) bir senaryo barındıracak olan oyunun öne çıkan özelliği, gecesi ve gündüzü arasında net farklılıklar barındırması. Gündüzleri önceliğimiz resmi kuruluşlar tarafından düzenlenen yarışlarda boy gösterip para ve ün toplamak olacak. Güneş tepedeyken polisler de nispeten uysal davranacaklar, biz gidip dalaşmazsak fazla arıza çıkarmayacaklar ve yarışlara karışmayacaklar. Geceleriyse yarışlar illegal, Leiutenant Mercer komutasındaki polisler de daha agresif olacaklar. Aynasızlarımız yarışlara kafadan dalacak ve kovalamacalarda daha fazla taktik kasacaklar. Kovalamacalarda artık polislerin araçlarında olduğu gibi bizim aracımızda da belli bir sağlık barı bulunacak, bunu harcarsak pelt olup yakalanacağız. Kovalamaca sırasında sağlık kazanmak adına yapabileceğimiz bir şeyler var mı yok mu o kadarı detaylandırılmış değil. Bu arada çalan müziklerin havası da gecemize gündüzümüze göre değişecek.

Oyunla ilgili açıklanan önemli bir detay daha var, o da oyunda lootbox olmayacağı. EA topluluk yöneticisi Ben Walke'nin söylediğine göre oyunda sadece çıkış sonrası yayınlanacak araç paketleri ve haritadaki toplanabilir nesneleri gösteren bir "zamandan tasarruf" paketi bulunacak. Bunun haricinde parayla satın alabileceğimiz herhangi bir şey görmeyeceğiz.

Satın alımınızı *Payback*'in oyun için menüsünden gerçekleştirmeniz halinde %10 indirimle edinebileceğiniz *NFS: Heat*, 8 Kasım tarihinde bizlerle buluşacak. Origin Access'in herhangi bir paketine üyeyseniz 5 Kasım itibariyle erken erişim sağlayıp önden bir 10 saat oynayabileceksiniz. ■ **CAN**

PUBG oyuncuların yıllardır istediği şey gerçek oldu ve konsollar arası çapraz oynama özelliğinin bu sonbaharda geleceği duyuruldu! Yani artık PS4 ve Xbox One oyuncuları birbirleriyle oynayabilecek!

Haber!

TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Vancouver, EA Romania | **DAĞITIM:** EA Sports | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch



27 EYLÜL 2019

FIFA 20

VOLTA FUTBOL İÇİN ÖZEL MEKANİKLER YAPMAYA ÜŞENMESEYMİŞLER KEŞKE

EA Sports'un ekmeğini yemeye doyamadığı *FIFA* serisinin son oyunu *FIFA 20*, Gamescom 2019'da iyiden iyiye görücüye çıktı. Özellikle Volta Futbol (sokak futbolu) hakkında merak ettiğimiz pek çok detay gördük. EA Sports gerçekten bu modun üstünde ziyadesiyle durmuş ve biz futbolseverleri mutlu edecek her şeyi düşünmüş. İnandınız mı? Tabii ki yalan söylüyorum, zira gördüğüm kadarıyla taçların ayakla kullanılması dışında sokak futboluna adam akıllı bir ayar çekmemişler. Hatta saha daraldıkça ve kamera oyunculara bu kadar yakın olunca animasyonların kütüklükleri daha bir ortaya çıkmış. Geçtiğimiz yıllarda, daha da doğrusu *17* ve *18*'le animasyon olarak ilerleme kaydetmişlerdi ancak ne olduysa *FIFA 19*'da bir gerileme yaşandı ve korkarım ki *FIFA 20*'de de bu devam edecek gibi gözüküyor, veyahut Volta'da kamera yakın olduğu için ben böyle algıladım. En azından kendime bir hata payı bırakayım sevgili dostlar.

Futbolcular Volta sahalarına yakışmıyor. Çim sahada daha iyi gözüken animasyonlar, sokak futbolu zeminlerinde -belki de çim eksikliğindendir- buz pateni yaparcasına kayıp duruyorlar. Çok tatsız ve üzücü olmuş gerçekten. *FIFA Street* gibi yılların eskitemediği efsaneleri oynadık ve Volta bu oyunların çok gerisinde gözüküyor. Hele ki atmosfer konusuna hiç girmiyorum çünkü seyirciler inandırıcılığı dibe çekiyor. En azından büyük stadyumlarda binlerce seyirci ekledikleri için nispeten kabul ediyorduk ve gözlerimiz onlara bu kadar takılmıyordu. Yüz küsur seyirci var ama hâlâ hepsi hep aynı yöne bakıyor ve bazılarına kaplama falan eklemeyi de unutmuşlar. Böyle amatörlük görmedim demek isterdim, ama gördüm. Kimden mi? EA Sports'tan tabii ki. Resmi turnuvalarında eSporcuların isimlerini yanlış yazan, en ünlü Youtuber'larından birinin adını ve takma adını karıştıran, büyük finallere ciddi ciddi bozuk kol veren ve bunu geç fark eden, dünyaca ünlü futbolcuların ülkelerini karıştıran, Dünya Kupası sırasında FUT modunda yanlış ülke takımlarına kart çıkaran bir firmadan bahsediyoruz. Yani bu amatörlükler ve tembellikler say say bitmiyor.

Sokak futbolunu hiç oynamamış, hatta belki de futbola bile dünya kadar uzak geliştiricilerin elinden çıkmış bir oyun modu var karşımızda. Bir de gerçekçi futbol peşinde koşmuşlar gibi gözüküyor, ancak sokak futbolunun ruhu ve hatta salon futbolunun ruhu göze hoş gelmesinde yatar. Fantastik yetenek hareketleri ve top kontrolündedir olay. Volta'da büyük sahadakinin dar alanda oynanan versiyonu var karşımızda, hepsi bu. Hele ki kaleciler kısmına girmek bile istemiyorum. Çok mu zor adam akıllı bir kaleci programlaması yapmak, oyuncuların hareketlerini buna göre ayarlamak yahu? Seri penaltı atışları videosu var, lütfen izleyin sevgili Oyungezerler. Kale 1,5 metre ancak Hugo Lloris 3 metre yana sıçrıyor. Akıl fikir yani. Madem böyle bir mod getiriyorsunuz kalecilere biraz daha ekleme yapın. Ha sağ olsunlar en azından kaleci kurtarışlarını ayak seviyesinde tutmuşlar ki top çıkarabiliyorlar. Bununla birlikte Volta oynanış videolarını izlerseniz kaleciler fantastik saçmalıklar yapmaya devam ediyorlar.

FIFA Serisi her yıl geriye gitmeye devam ediyor ve Volta Futbol da yeni bir para tuzağına benziyor efendim kısacası.

■ **YASİN**





2020

ORCS MUST DIE 3

ONLAR DA CANLI! ONLARIN DA YAŞAMAYA HAK- GELMESE- NİZE ÜSTÜME!

TÜR: Kule Savunma | **YAPIM:** Robot Entertainment
DAĞITIM: Robot Entertainment | **PLATFORM:** Stadia





Buralarda bir yerlerde yeşil ve de sürpriz kelimelerini bir arada kullandığım bir başka duyuru daha vardı sanki… Kule savunma oyunları arasında kendisine yer edinmeyi başarmış Orcs Must Die da seriye yeni bir halka katmak üzereymiş, öğrenmiş olduk.

Akın akın gelen ork sürülerine (They Are Billions'a nazire yaparcasına milyarlar deseler de o kadar da abartmamak lazım, değil mi :)) karşı kullanabileceğimiz çok güzel silahlar ve tuzakların bizleri beklediği görülüyor. Tanıtım videosunda havai fişek gösterilerini andıran sahnelere de şahitlik ediyoruz, matematik ve fizik derslerinin pratik uygulamalarına da.

Duyurunun en dikkat çekici kısmı Google Stadia'ya özel oyunlardan birisi olacağına ilişkin bilgiydi (Stadia da mücadeleye epey sağlam giriyor nazar değmesin), ama "timed exclusive" denilen cinsinden, yani belli bir süreliğine geçerli bir anlaşma söz konusu. Bu arada Google tarafından yapılan açıklama bu detaya değinmiyordu, ama oyunun yapımcıları özellikle altını çiziyorlar. ■ **ENGİN**

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Spike Chunsoft
DAĞITIM: Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

One Punch Man: A Hero Nobody Knows

GERÇEK KAHRAMANLAR GEÇ GELİR

Çok garip bir dövüş oyunu bu. İlk başta üç boyutlu görselliğe, iki boyutlu oynanışa sahip gibi duruyor ama oynanış aslında 2 buçuk boyutlu. Yalnızca sağ-sol değil, derinlik de işin içinde. Tekken, Soulcalibur gibi sağa sola kaçmak değil sadece kastım, ama Naruto'lar gibi komple üç boyut da değil. Arada derede garip bir yerde yani.

Ama daha enteresan bir olayı daha var oyunun. Hani bu One Punch Man oyunu ya, ona rağmen Saitama'yı normal seçip dövüşemiyoruz. Saçma olurdu zaten takdir edersiniz ki.

Saitama nasıl var peki? Dövüşler 3'e 3, istediğimiz an karakter değiştirebiliyoruz. Eğer Saitama'yı seçerseniz bir sayaç çıkıyor yalnız. Bu süre boyunca rakibiniz 3, siz 2 kişisiniz. Eğer sayaç bitmeden 3'e 2 dayak yememeyi başarırsanız Saitama geliyor ve... eh, Saitama'yı tanıyorsunuz, adam hasar almıyor ve tek çekiyor, dövüş anında bitiyor. Bu 3'e 2 mevzusuna rağmen kesin herkes Saitama'yı seçecek ama biliyorum.

Diğer karakterlerse oyuna gayet başarılı aktarılmış gibi duruyor. Şimdilik 13 karakter duyuruldu. Bu Saitama ilginçliğini bir kenara bırakırsanız da gayet çılgın ve iyi bir oyun olacağa benzer A Hero Nobody Knows. Spike Chunsoft'un son dövüş oyunu Jump Force hiç fena değildi zaten. Oynanış olarak fena değildi yani daha doğrusu, biliyorum hikâyesinin patlak olduğunu, gelmeyin üstüme! ■ **ÖMER**



Sony grup başkanı Shawn Layden, Playstation'ın birinci parti oyunlarını başka platformlara da çıkarabileceklerini çıtlattı. Yalnız hemen PC'de God of War, Horizon falan mı göreceğiz diye sevinmeyin, öncelikle multiplayer oyunları düşündüklerini söyledi. Gran Turismo belki?

Haber!:)

MART 2020

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES 2

HAYATIMDA DAHA ÖNCE HİÇ SEATTLE'A GİTMEK İSTEMEMİŞTİM

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Hardsuit Labs | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One



Gamescom'da *Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2* için yarım saatlik bir demo yayınlandı. Aslında E3'te gördüğümüz aynı bölgeleri kapsıyor demo ama işte içinde birkaç farklı karar, değişik dövüş seçenekleri falan var.

Bu oyuna Thinblood olarak başlayacağımızı zaten söylemişlerdi ama bu Thinblood'lar başka Thinblood. İlk *Bloodlines* oyununda Thinblood'ların öyle pek bir özelliği yoktu. Sadece güneş alerjisi olan normal insan gibiydiler. Bu oyundaysa daha kuvvetliler. Demonun başında bize Thinblood'ların üç kolundan birini seçtiriyor. Chiropteran'lar yarasaya dönüşebilme ve yarasa sürüleri çağırabilme gücüne sahip, Mentalism'ciler eşyaları ve kurbanlarını telekinezi yoluyla hareket ettirebiliyor, Nebulation koluna ait olanlarsa sis içerisinde gizlenebiliyor ve sisi kullanarak kurbanlarını boğabiliyorlar. Bana en kullanışlısı Mentalism gibi geldi ama oyun çıktıktan üç gün sonra sisle bütün şehri öldürmece challenge'ı yapanlar da görebiliriz bence.

Buradan sonra bizim evimiz olduğunu düşündüğüm bir apartman dairesinde uyanıyoruz. Duvarlarda Seattle'da olup bitenleri tek tek belgelediğimiz gazete kesikleri, post-it'ler falan var. Sonra hoop dışarı (Amanın o merdiven inme animasyonu ne öyle yaa… Tamam, pre-alpha falan dediniz de… O öyle kalmaz umarım.). Sokaklar bildiğiniz *Bloodlines* sokakları. Işıklı ama karanlık, sanki az ucundan kirliymiş havası veren bir şehir, duvarlardan duyulan dup-tıs müzikler (Tamam, Allah için biraz daha iyi dans animasyonu.).

Bu demo görevi bizi Slugg diye bir Thinblood'u bulmak için yeraltına, The Jungle denen bir yere gönderiyor. Burada biraz dövüş mekaniği falan da görüyoruz ki şimdilik biraz… Yani çok da cilalamamışlar, öyle diyeyim. Ki bunu demoyu oynamış olanlar da söylüyorlar. Oyun çıkana kadar önümüzdeki birkaç ay neler değişecek, bunları biraz daha toparlayabilecekler mi göreceğiz.

Dövüş mekanikleri konusundaysa, anladığım kadarıyla sadece klan tanımlarında yazandan başka bir iki gücümüz de olacak. Çünkü böyle değişik, bomba gibi şeyler attıkları demolar da gördüm. İşte çevreden bulduğumuz boru, demir çubuk falan böyle şeyleri de kullanabiliyoruz.

Benim asıl hoşuma gitmeyen, kamera oyuncunun yaptığı hareketlere göre zaman zaman birinci kişi bakış açısından üçüncü kişiye, sonra tekrar birinci kişiye kayıyor. Ve bu bazen, "Aney!! Başka adam hortladı- Ha o benmişim…" gibi düşünmeme yol açtı ama hadi hayırlısı. Senin için alışabilirim *Bloodlines 2*.

Bunun dışında, "saldır" ibaresi saldırabileceğiniz herhangi bir kimse karşınıza çıktığında ekranınızda beliriyor. Fakat bu illa da git saldır demek değil. Bu kimselerin birçoğunun yanından geçip gidebiliyorsunuz da. Eminim bunun oyunun gidişatına bir etkisi de olacaktır değişik bölümlerde, o yüzden gidip de her gördüğünüz Allah'ın kuluna saldırmayın.

Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2'nin Gamescom demosu hakkındaki fikirler bir noktada birleşiyor: İlgi çekici, keyifli, fakat zaman zaman mekanikler biraz kaba. Özellikle dövüş konusunda. Fakat bir yandan da bunun oyunun son hali olmadığını unutmamak lazım. Üstelik izlerken de öyle çok göze batan bir kabalık yok. Sorunları tümüyle çözülür demiyorum size ama benim *Bloodlines 2*'nin keyifli bir oyun olacağından şüphem yok. ■ **GÜLHİS**

Haber!

Ratchet & Clank, Sunset Overdrive ve de tabii ki geçen yılki şahane Spider-Man'in geliştiricisi Insomniac Games, Sony tarafından satın alındı. Bundan sonraki bütün oyunları Playstation'a özel olacaktır yani.

TÜR: RYO | YAPIM: inXile | DAĞITIM: Microsoft | PLATFORM: PC, PS4, X-One | ÇIKIŞ TARİHİ: 2020 İlkbahar

WASTELAND 3

KORUCULARIN COLORADO'YLA İMTİHANI

Microsoft stüdyoları önümüzdeki dönemin RYO arenasına damga vuracak, burası kesin. InXile Entertainment, Obsidian Entertainment, Playground Games birbirinden cesur RYO'lar üzerinde çalışıyorlar ve Wasteland 3 de bunlardan biri.

Wasteland 3'ün şimdiye kadar yayınlanan fragmanları ton olarak biraz hafifti diyebilirim ancak Gamescom'da işler değişti ve oyunun bugüne kadarki en ciddi fragmanlarından (ve oynanış görüntülerinden) birini gördük. Patlamalar, kanlar, radyasyonlu bölgeler derken Colorado'nun tehlikeli yanlarının ön plana çıkarıldığı bu fragmanla birlikte oyunun grafiklerinin de daha güzelleştiğini görmüş olduk.



Fragmanda hikâyeye de ucundan değinilmiş. Colorado Patriği tarafından bölgeye çağrılan Çöl Korucularının (Desert Rangers) hikâyesini oynayacağız Wasteland 3'te. Patrik bize bir anlaşmayla geliyor, "yoldan çıkmış çocuklarını dize getirecek" ve bu sayede Korucular varlığını sürdürebilecek.

Oyunda yapacağımız ahlaki seçimler ve fedakarlıklar, oyun dünyasını kalıcı olarak değiştirecek. Ayrıca Korucular, Colorado taraflarında pek bilinmediğinden itibarımızı yavaş yavaş oluşturmak ve kendimizi tanıtmak zorunda da olacağız. Çetelerle, tarikatlarla, post apokaliptik ve buz gibi ortamlarla uğraşırken ne kadar tanıtıcı olabilirsek artık. ■ESER

KASIM 2019

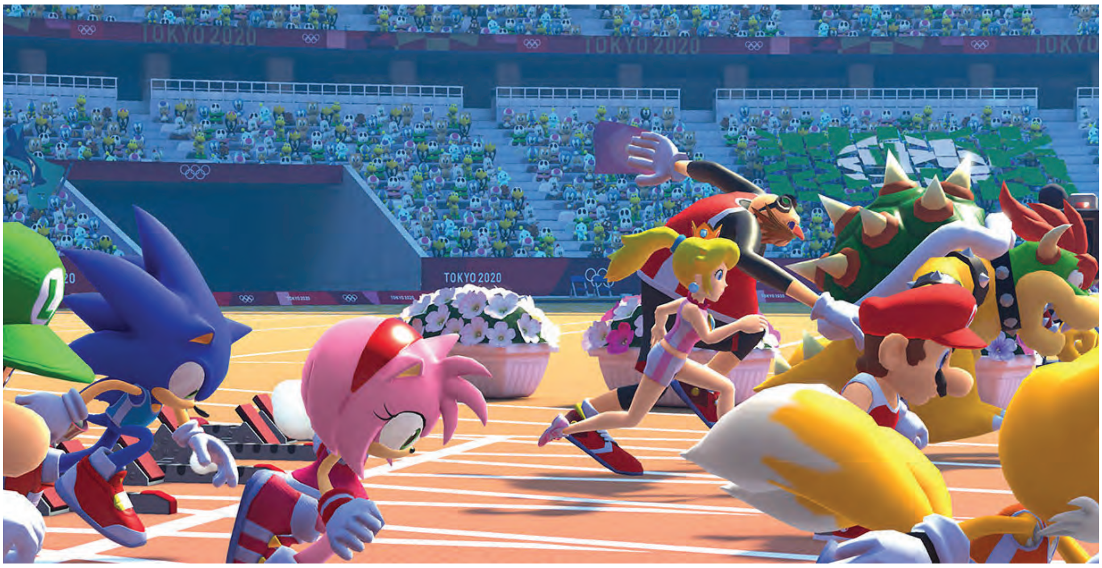
MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES TOKYO 2020

TÜR: Spor | YAPIM: Sega | DAĞITIM: Sega | PLATFORM: Switch

Tokyo, önümüzdeki yıl gerçekleştirilecek olimpiyat oyunlarına ev sahipliği yapacak malum. "Oralara kadar gitmek imkânım yok, zaten çok da olimpik sporcu değilimdir" diyenlerin adresi de video oyunları olacak haliyle. Bu yapımlardan birisi de Mario ve Sonic oyunlarından karakterleri olimpik rekabet içerisine sokacak olan oyunumuz Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020.

Yaklaşık yarım saatlik oynanış videosunda karateden okçuluğa, maratondan uzun atlamaya çeşitli kategorilerde renkli karakterlerimizle eğlenceli mücadelelere atılacağımızı gördük. Toplamda 25 kategoride 20 farklı karakterle mücadele etme imkânımız olacak (sonradan yeni karakterler de eklenebilir tabii). Tokyo'nun daha önce olimpiyatlara ev sahipliği yaptığı 1964 yılına ışınlanıp nostalji yapalım diyenler de unutulmamış, arcade salonlarından fırlamış gibi duran iki boyutlu mücadeleler de yer alıyor oyunda.

Görünen o ki yine keyifli bir spor oyunu deneyimi sunacaklar, co-op olunca da tadından yenmez tabii. Grafikler tatlı, karakterler şirin (en azından bir kısmı :)), Tokyo'daki olimpiyat heyecanı başlamadan evimizdeki olimpiyatlar başlayacak üstelik. Daha ne olsun? ■ENGİN



ISINMA HAREKETLERİ



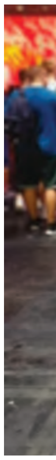


















GC 2019 GC 2019 GC 2019 GC 2019 GC 2019

GC 2019 GC 2019 GC 2019 GC 2019 GC 2019



















GC 2019 GC 2019 GC 2019 GC 2019 GC 2019

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** TaleWorlds Entertainment | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Mart 2020 (erken erişim)

Mount&Blade II BANNERLORD

Herkesin gözü çürümüş, çökmüş, paramparça olmuş bir imparatorluğun üzerinde. Kendi kaderini, kendi tarihini yazmanın fırsatını kolluyor her biri... Kaostan geleceğini, savaştan özgürlüğünü, kan ve terden servetini yaratmak için... Maceraperestler çetelere evrilecek, çeteler klanlara... Klanlar krallara diz çökecek ve en güçlüsü kralların, bir imparatorluğu yeniden inşa edecek.



Gamescom 2019'un en bomba haberi *Mount & Blade II: Bannerlord* için bir çıkış tarihi verilmesi oldu. Yıllardır oyuncuların bitmeyen "çıksın artıık" feryatları, üretilen sayısız meme ve ardı arkası kesilmeyen hasat söylentilerinin ardından artık bir tarih var nihayet elimizde: Tam da *Warband*'in onuncu yıl dönümünde Mart 2020'de kavuşuyoruz *Bannerlord*'a.

Duyuruyla birlikte *Mount & Blade* hayranları ortalığı bayram yerine çevirirken aslında kafalar da bir parça karıştı. Çünkü bugüne dek "oyun bitince çıkacak" söylemiyle gelen Taleworlds oyunun erken erişim olarak çıkacağını duyurdu. Biz önce bir oyuna bakalım, sonra bu erken erişim neyin nesi bir tartarız.

Gamescom'da oynatılan hikâye modunu deneme şansı buldum ve genel olarak konuşmak gerekirse gördüklerimden memnun kaldığımı söyleyebilirim. Baştan söylemem gerekli tabii; çığır açacak dövüş mekanikleri veya efsanevi grafikler falan bekliyorsanız *Bannerlord* sizi bu konuda üzecektir. Özellikle Türk oyun forumlarında ve komünitelerinde oyunun yanlış şekilde yargılandığını görüyorum. *Mount & Blade* oyuncularla buluştuğu ilk dönemde de görsel ve mekanik olarak (dövüş sistemi hariç) çağın biraz gerisinde bir yapımdı. Savaş mekanikleri yenilikçiydi ve aslında bu konuda çığır açtı, hakkını yememek lazım, ama altını çizmek istediğim nokta *Bannerlord*'a yanlış şekilde yüklenildiği. *Mount & Blade*'in ruhunda bu tip alanlarda öncü olmak yok, oyunu bekleyen ana kitle de (ki *Warband*'e binlerce saat gömmüş biri olarak, cRPG'de gecemi gündüz etmiş biri olarak kendimi bu kitleye ait hissediyorum) geliştirilmiş bir *M&B* tecrübesi yaşamak istiyor.

İlk oyunu oynamayanlar olabilir, *Bannerlord* tür ve tarz olarak son zamanda çıkan *Mordhau* veya *For Honor* benzeri aksiyon oyunlarından çok farklı. Adı üstünde *Bannerlord*, yani "Sancak Beyi". Tek başımıza maceraya atılacak, önce yoldaş edinecek, ardından bir sancak altında bölük toplayacak, zaferden zafere koştukça kralların ve komutanların emri altında savaşlarda yer alacak, daha sonrasında da Calradia'yı ele geçirmeye çalışacağız. Bunu yaparken de ordumuzun moralini; kalelerin, köylerin, orduların ve tabii ki genel olarak ülkenin ekonomisini ayrı ayrı gözetmemiz gerekecek. Başka krallıklarla ittifaklar kurup bir yandan da kendi hanedanlığımızı kuracağız ve evet evlenip çoluk çocuğa bile karışacağız ve hikâyemizi de bu karakterler üzerinden devam ettirebileceğiz.

Calradia eskiden daha da acımasızmış galiba

Mount & Blade II: Bannerlord'un hikâyesi ilk oyundan 210 sene öncesinde geçiyor.



Envanter ve Ganimetler

M&B hayranlarının muhtemelen oyunda en çok vakit geçirdiği ama bir o kadar da sıkıldığı işlerin başında düşmanı loot'layıp sonra o ganimetleri satmak gelir. Oyundaki ana para kaynaklarınızdan olsa da Warband'in eski ara yüzünde angarya bir işti.

Bannerlord'la birlikte bu sistem komple değişmiş ve demoda en sevdiğimiz özelliklerden biri bu oldu. Artık loot, ekipman, ticaret ve envanter ekranlarınız tek yeni bir ekran. Savaştan sonra açıldığında loot etmeye, köye gittiğinizde satmaya yarıyor. Eskisi gibi malları tek tek satabilirsiniz ama bunun yerine siz neyi saklamak istediğinizi seçip geriye kalan her şeyi tek seferde sat demek hayatı çok kolaylaştırıyor. Ayrıca bir şeyi satmadan önce kendinizin veya yoldaşlarınızın ekipmanlarıyla çok hızlı kıyaslayabiliyorsunuz. Ayrıca malları türlerine göre filtreleme opsiyonu da var. Kısacası çok şey yapabildiğiniz, komplike ama çok temiz çözülmüş bir envanter yapısı var oyunun.



Bannerlord'un keşfedilmeyi bekleyen bir sürü küçük yeniliği var. Bazıları direkt göze çarpsa da pek çok yenilik detaylarda saklı. Bununla birlikte geliştirilmesini beklediğim bazı ana detaylar yerinde saymışa benziyor. NPC'lerle hâlâ limitli diyaloglar kurabiliyoruz.



Kendi kalenize geldiğinizde eğer taht odasını ziyaret ederseniz, kendinizi tahta oturmuş kara kara düşünürken buluyorsunuz. Kaleniz yoksa da boş tahta mal gibi bakıyorsunuz.





Calradic İmparatorluğu çöküşe geçmiş durumda ve imparatorluk topraklarında yeni ülkeler baş gösteriyor. Oyunda sekiz farklı ülke yer alıyor. Aslında "faction" kelimesini dilimize ülke diye çevirmek yanlış ama yapıları itibariyle de aslında bunların hepsi birer millet yahu. Demoda bize önceden hazırlanmış üç karakterden birini seçme hakkını tanımışlar. Ben adı Orta-dünya'dan fırlama olduğu için Bregormir'i tercih ettim.

Demoda *Bannerlord*'un orta oyun seviyelerindeyiz. Seçtiğimiz kahraman halihazırda güçlü eşyalara sahip, 20. seviyeye gelmiş ve aynı zamanda birkaç düzine askeri yönetiyor. Aynı zamanda bize bağlı olan beyliklerden de yanımıza ordular çağırabiliyoruz. Bu ordular haritaların çeşitli yerlerinde başka görevlerle meşgul olabiliyor, hatta yol üstünde saldırıya uğrayabiliyor veya gecikmelerine sebep olacak başka türlü türlü olay yaşanabiliyor. Tüm orduları bir araya getirmek de bir nebze zaman alıyor. Tabii bu orduları yanınıza çağırdığınızda hem yavaşlıyorsunuz hem de yemekleri falan sizin başınıza yıkılıyor. Üstelik velev ki bu orduyla bir kale ele geçirdiniz, ganimetinize de taş koyuyor hınzırlar. Hele ki ülkenin kralı/kraliçesi vb. değilseniz ve sizden daha popüler bir komutan varsa o kaleyi kimin ele geçirdiğinin bir önemi yok. Sevilen ve ün salmış komutan zaferinizin önüne geçip yeni kaleye el koyabiliyor.

Calradia'yı harita modunda gezerken tüm ordunuzu yanınızda taşımak biraz sancılı hale de gelebiliyor çünkü malumunuz bu insanlar yiyip içiyorlar. Kaynak sıkıntısı çekerseniz moralleri bozuluyor, ordudan kaçıp ayrılıyorlar. Askerlerinizi köy ve kale korumalarına bırakabiliyorsunuz neyse ki. Gerçi anılarım beni yanıltmıyorsa zaten *Warband*'te de aynı seçeneğin olması lazım. Kaldı ki ele geçirdiğiniz kalelerde güçlü bir savunma bırakmak istiyorsunuz çünkü haritanın her yeri krallık dolu ve kıtada kaos hâkim. Herkes birbirine savaş açma derdinde, "biri birine dalsa da ben de onları boş anında arkalasam" diye plan yapıyor. Büyük savaşlara girerken iyi düşünmek gerekiyor yani. "Bu kaleyi işgal etsem bile elimde tutabilecek miyim? Hadi elimde tuttum, ordumdan feragat ettim, ülkenin diğer yanından saldırıya uğruyorum, hangi askerle o savaşa dâhil olacağım?" falan diye bin bir dert içinde buluyorsunuz kendinizi.



Şehirler çok renkli ve yaşam dolu. Özellikli birine mi bakmıştınız, ahaliye sorun size yolu gösterir.



Farkındaysanız bunların hepsi de o büyük savaşları kazandığımızı varsayarak yaptığım yorumlar hani. Kaybedersek yüzlerce, belki de binlerce askerimiz telef oluyor, esir düşüyor. Tabii bizi de esir alıyorlar. Hele ki evden yurttan uzakta esir düşerseniz eyvah ki ne eyvah. Bizi yanlarında köyden köye gezdiriyorlar ve bir şekilde tutsaklıktan kurtulsak bile artık düşman ülkesinde olduğumuz için güvenli bir memlekete kaçana kadar diğer düşmanlardan saklanmak gerekiyor. Ülkelerin dışında bir klasik olarak çeteler ve haydutlar da haritada cirit atıyorlar. Yani memlekete sağ salim dönene kadar birkaç defa daha yakalanıp koyun gibi gezdiriliyorsunuz. Bir de intikam ateşi çabuk sönüyor çünkü devasa bir ordu kaybettiyseniz yeni bir orduyu toplamanız da hem zaman hem de emek istiyor. Kısaca oyunun orta ve ilerleyen safhalarında bir yönetici olarak aldığımız her karar altın değerinde olmak zorunda, aksi takdirde cezası gerçekten büyük. Eh, bir imparator olmak ve koca ülkeyi yönetmek kolay da olmamalı zaten değil mi?

Diplomasi en az savaşlar kadar önemli

Kılıç ve kalkan nereye kadar. Her sorunun çözümü şiddet değil, kan değil. Yeri gelecek nefret ettiğiniz düşmanınızla bile şartlar gereği ittifak kurmak zorunda kalacaksınız dostlar. *Bannerlord* oynadıkça dünya tarihini de daha iyi idrak eder hale geliyorsunuz. Düşman fraksiyonlar her an açığınızı kovalıyorlar. Bir de dış düşmanlar neyse, bir de içimizdeki isyankârlar var. Aldığınız kararlardan memnun olmayıp isyan başlatanlar, ordudan askerlerini çekip ayrılanlar veya bizi satan hainler de oluyor. Hem de eski oyunlara nazaran daha mantıklı ve geliştirilmiş bir sistem var karşımızda. Gönül daha da komplike bir sistem görmek isterdi tabii ama yapay zekânın ve bir oyunun genişliğinin de sınırları var.

Klanlar ve Krallıklar

Bannerlord'un idari yapısı iki seviyeden oluşuyor, bir yanda sizin klanınız, onun altında da şehirleriniz, yoldaşlarınız ve aileniz var; diğer yandaysa bağlı olduğunuz kral ve o krallığa bağlı diğer klanlar var. Yani kral olana kadar da bir anlamda bir beylik idare ediyorsunuz ve diğer beyliklerle aranızda diplomatik ilişkiler var. Bu ilişkiler önemli çünkü bir kale veya şehir ele geçirdiğinizde yönetimini kimin alacağına oyla karar veriliyor.

Yeni klan sisteminin güzel yanı kral olana kadar da yönetim ve diplomasiyi tadabiliyor olmamız. Bizim demodan gördüğümüz kadarıyla her klanın üç birliği, karavanları, şehir ve kaleleri olabiliyor. Yani kral olana kadar oldukça güçlü bir beylik kurabiliyorsunuz. Krallık ekranından görebildiğimiz kadarıyla, kral olduğunuz zaman da iç politika ve kanunları yönetmek, diğer krallıklarla diplomasi yapmak gibi yeni özellikler ekleniyor. Demoda vardıysa da biz kral olup da krallık yönetimi görebilecek kadar uzun oynayamadık maalesef.





Tek bir ordu yönetmek yerine birden fazla orduya sahip olup onları sancağımın altına çağırmak yıllardır hayalimdi. Bir de şöyle fantastik bir Orta-dünya modu olsa, Rohirrim'i Minas Tirith'e götürsem herhalde Half-Life 3'e kadar oyun oynamasam da olur.



Eğer Bannerlord betasına katılmak isterseniz beta.taleworlds.com adresinden kayıt yaptırabilirsiniz.



Zafer üstüne zafer kazandıysanız ve işler ekonomik olarak iyi gidiyorsa büyük bir sefere çıkmak nispeten kolay. Ancak ülkede kaos hâkimse, ekonominiz de seferi kaldıracak durumda değilse, belki de çok büyük bir hatanın eşiğindesiniz. Hele ki savaşlarda da iyi sonuçlar alamazsanız düşmanlarınız kan kokusu almış köpekbalıkları gibi en olmadık yerden ülkenize saldırıyorlar. Tabii koca ülkenin tek savunucusu biz değiliz ve kalelerin kendi mancınıkları, koruma sistemleri, geliştirilmiş duvarları vb. var. Garnizonları da güçlendirip asker sayısını artırabiliyoruz ama nihayetinde ensede soğuk rüzgârlar hissetmemek elde değil. Haritanın batısına doğru dev bir sefere çıkmışsınız, nice sancaktar emriniz altında ve ülkenin savunma gücü haliyle düşmüş durumda. Siz batıda cenk ederken o Battanialı sözde dost olacak hainler gidip de kuzeydoğudan görece büyük bir orduyla ana şehirlerinizi kuşatma altına alabiliyor.

O kale bugün düşecek beyim!

Kale kuşatmalarında savunmacı olmak da saldıran tarafta yer almak da gayet keyifli. Bununla birlikte yapılabilecek şeyler sınırlı ve yapay zekâ da size bireysel olarak kilitlenmedikçe pek ışık vermiyor. Yüzlerce asker savaş alanındayken komplike yapay zekâ programlaması beklemek aslında hayalcilikten öte değil ama bulmuşken daha fazlasını istiyor insan.

Kale kuşatmasının üç aşaması var diyebiliriz. İlk aşamada harita üstünde hazırlık yapıyoruz. Kurduğumuz mancınıklar ve balistalarla düşman duvarlarını dövüyoruz, tabii saldırdığımız kalenin savunması da bize karşılık veriyor, elleri armut toplamıyor. Düşmanlarımız, bu süreçte kuşatmayı kırmak için hem kale içinden hem de dışarıdaki ordular aracığıyla saldırı yapabiliyor. Kuşatma hazırlıkları tamamlandığında bir sonraki aşamaya geçebiliyoruz. İkinci aşamada askerlerimizi savaş alanına nasıl yerleştireceğimize karar veriyoruz. Hazırlık yaparken seçtiğimiz kuşatma silahları bu aşamada oynanır şekilde karşımıza çıkıyorlar. Son aşamaysa oynanış bölümü. Kuşatma kaleleri, merdivenler, koç boynuzları vb.'yle kaleye saldırı düzenliyoruz. Askerlerimize savaşın her anında emir verebiliyoruz.

Şehir Yönetimi

Bannerlord'la birlikte artık şehir ve kalelerimizi yönetebilir hale geliyoruz. Hatırlarsanız Warband'te kule ve zindan dikmek dışında bir gelişim imkânı yoktu, bu artık değişiyor ve oyun 4x türüne biraz daha yaklaşıyor. Bizim oynadığımız demoda şehirlerimize yapıp geliştirebileceğimiz 12 bina vardı. Bunlardan bazıları şehrin savunması ve garnizonunu güçlendirirken bazıları da gelişip zenginleşmesini sağlıyor.

Yapabildiğimiz binalara ek olarak şehre kendi yoldaşlarınızdan birini vali olarak atabiliyorsunuz, ayrıca parayı bastırıp inşaatları hızlandırma imkânı eklenmiş. Şehir yönetim ekranındaki yapabildiğiniz diğer bir şey de ahali için günlük meşgale belirlemek. Bu bir anlamda şehrin odağını belirliyor ve nüfus, garnizon, moral veya yemek üretimine bonus veriyor.





Ordulara F tuşlarıyla çeşitli kombinasyonlar yaparak emir veriyoruz ancak bu sistemin elden geçirilmesi bence şart. Alışınca her şey gibi bu da kolay gelecektir ancak oyuna ilk defa elini süren herkes bölüklerini komuta etmeye çalışırken kan ve ter içinde kaldı resmen.

Kuşatmalar

Bannerlord'da sanıyorum en çok önem kuşatmalara verilmiş. Resmen oyun içinde ayrı bir oyun kuşatma işi. Siz bir şehri kuşatmak istediğinizde öncelikle kampınızı kurmanız gerekiyor. Bu da bir vakit kaybı ve düşmana size yetişip şehri/kaleyi kurtarma şansı veriyor. O yüzden küçük ordularla sürpriz baskın şansınız çok yok. Ardından kuşatma silahlarını üretmeye başlıyorsunuz.

Kuşatma silahı olarak iki kule, bir koçbaşı ve 4 mancınık türevi üretebiliyorsunuz. Bu mancınıklar (balista da olabiliyor) siz üretir üretmez şehirle atışmaya başlıyor ve şehrin kendi savunmaları varsa kısa sürede telef oluyor. Ama bu arada şehrin savunmalarını da imha edebiliyor. Hem siz, hem de savunmacılar için sürekli telef olan silahların yenisini yapmak bir zamanla mücadele işi. Kuşattığınız kale ve sizin kampınız uzun süre böyle karşılıklı atışabiliyor. Burada şehrin savunmasını zayıflatacağım diye ısrar etmek elinizde, ama çok büyük ihtimalle düşmana kallavi bir ordu kurup kuşatmayı bertaraf etme şansını da veriyor olacaksınız.

Kuşatma yeter deyip saldırıya geçtiğinizde Bannerlord nefesinizi kesiyor. Öncelikle haritada kuşatma oyunu oynadığınız o minik kale aynı görünümüyle ama gerçek boyutlarda karşınıza çıkıyor. Küçük oyuncaklar gibi görünen kuşatma silahları ve siperler canlanıveriyor. Kuşatmanın strateji haritasındaki haliyle gerçek hali arasındaki uyum şahane olmuş.

Oyunda sırf kuşatma için çalışan yeni bir yapay zekâ var. Bu yüzden siz ordunuzu kumanda etmekte çok başarılı değilseniz en güzeli işleri gidişine bırakmak. Askerleriniz mancınıkları ateşleyip, kuleleri duvarlara dayıyorlar ve bunu yaparken elleri ayakları birbirine dolanmıyor. Bu yüzden askerlerim nerde tıkandı, ne halt etti derdi olmadan siz de ok ve yayınızı alıp duvarların karşısına dikilebilir, kılıcınızı çekip düşman burçlarında göğüs göğse savaşabilirsiniz. Bana sorarsanız oyunun en keyifli kısmı da kuşatmalar olmuş.



Kuşatma için hazırladığımız mancınık ve balistaları, savaş moduna geçtiğimizde kendimiz de kullanabiliyoruz. Nişan almayı çözdükten sonra düşman ordularına seri şekilde katliam yapmak mümkün. Zira demoda sınırsız balista boltu ve mancınık taşı vardı.



Warband'ten farklı olarak birden fazla noktadan saldırı yapabiliyoruz ve kuşatma silahları düşmanı taciz ediyor. Savunmacılar da bizim askerlerimize toplu katliam yapabiliyor tabii. Savunmadayken ok yağmuru emri vermek ve mızraklı, kalkanlı piyadeleri darboğaz noktalara yerleştirmek her şeye rağmen tatmin edici.

Kaleyi ele geçirdikten sonraysa elimizdeki kaynaklara ve seviyemize göre güçlendirmeler ve ekonomik atılımlar yapabiliyoruz. Son olarak da ele geçirdiğimiz kalenin garnizonunu güçlendirmek elzem, çünkü savunmasız bir kalenin düşmesi inanılmaz kısa sürüyor.

Kale kuşatmalarını oynamak keyifli olsa da bir kaleye sahip olabilmenin oyunun kaderine yaptığı etki daha öne çıkıyor diyebilirim. Haritada güçlü bir kontrol noktasına sahip olmak ve bu noktanın her türlü ihtiyacını gidermek, kısaca ülke yöneticiliği oynamak bana savaşlardan daha keyifli geldi.

Multiplayer'da Kaptan Modu nefis, Ölüm Maçı bildiğimiz gibi...

TaleWorlds birkaç sene önce *Mount & Blade*'in eSpor kanadına da yatırım yaptı ve *Bannerlord*'un 6v6'lık Kaptan moduyla bu yatırım daha da büyük bir şekilde karşımıza çıkacak gibi gözüküyor. Bu modda her oyuncu seçtiği kahramana göre yanında minik bir birliğe sahip oluyor. Böylece her oyuncu hem takım oyununa uyum sağlamak zorunda kalıyor hem de elindeki birlikleri en iyi şekilde yönetmekle yükümlü oluyor. Aslında yine oyuna adını veren *Bannerlord,* yani sancaktar mantığı söz konusu. Bu noktada her türlü asker türü de büyük önem taşıyor ve haritaya göre de seçtiğiniz askerlerin konumu maçın gidişatını komple değiştirebiliyor. Gereken önem verildiği takdirde Kaptan modunun bir eSpor olarak yürüyüp gitmesi ihtimali oldukça yüksek.

Çarpışma modu da betada karşımıza çıkıyor. Bir çöl haritasında bayrak kapmaca temalı olan bu mod iki takımda da maksimum 6 oyuncuya izin veriyor. Tabii ki özel sunucular vb. gelince bu sayılar değişecektir, merak etmeyiniz. Her raunda belirli miktar altınla başlıyoruz ve bu altınlarla oynamak istediğimiz sınıfı ve askeri seçiyoruz. Düşman öldürdükçe daha fazla altın kazanıyoruz ve altınlarımız sonraki rauntlara devrediyor. Kısaca biraz *Counter-Strike*'ı anımsatan bir maç içi ekonomi söz konusu ve ben bir hayli beğendim. Mod oynandıkça, metalar oluştukça, ekonomiye dengeleyici güncellemeler gelecektir. Burada da tabii ki takım oyunu büyük önem taşıyor. Hele ki ölür ölmez altınını boşa harcayıp yeniden doğan bir takımda falan olursanız yandınız. Daha organize olan takım, daha yetenekli takımı devirebilir.

Ordular

Oyundaki yeni dinamiklerden biri ordu kurmak. Malum kendi birliğiniz öyle gidip de bir kaleyi, şehri kuşatacak kadar büyük değil. Sanki Warband'e göre ordunun sayısını arttırmak biraz daha zor, biz demoda en fazla 150 asker yapabildik. Bu yüzden büyük işlere kalkışacağınız zaman diğer klanlara ve onların birliklerine ihtiyacınız var.

Bunun için ekranın sağ altındaki tuşa basarak yeni ordu arayüzüne gidiyorsunuz. Size burada kendi krallığınızın tüm birlikleri ve onların size olan mesafesi gösteriliyor. Siz bunların içinden ordunuza katılmasını istediklerinizi seçip kendinize çağırıyorsunuz. Kimse yok ben gelmem demiyor, işi gücü bırakıp size doğru yollanıyorlar ve siz düşmana doğru yürürken yetişip size katılıyorlar. Kısa sürede 1000 askerlik haşmetli bir orduyla gayet havalı ama çok çok yavaş ilerlerken buluyorsunuz kendinizi.

Elbette her çağırdığınızın size katılması krallığın bütün ordularını toplayacağınız anlamına gelmiyor. Öncelikle halihazırda başka bir orduyla hareket edenler size katılamıyor. Diğerleri içinse Influence puanı harcamanız gerekiyor. Siz oyunda başarılar kazandıkça ve görevleri yaptıkça biriken bu puan oyundaki en kıymetli değerlerinizden. O yüzden ne zaman ordu kuracaksınız, ne için kuracaksınız, dikkatli olmanız lazım.

Ayrıca ordunun ciddi bir yemek ihtiyacı ve bir bütünlüğü var. Siz on tane birliği kuyruğunuza takıp boş boş gezdirirseniz bir süre sonra dağılmaya başlıyorlar. Genelde de bir şehri/kaleyi aldıktan sonra orduyu dağıtmak isteyebiliyorsunuz. Bu yüzden de kendi başınıza savunamayacağınız kaleyi, diğer klanlara güvenip almak çok akıl kârı değil.





Eğer kuşatma silahı yapmazsanız, adamlarınız ellerinde merdiven deli gibi koşuyorlar duvarlara, ne taktik ne düzen. Sonuç ağır zaiyat.

Ölüm maçı modundaysa yine sadece bir harita var ve kaos zirve yapıyor. Hiçbir sınırlandırma olmadan sürekli doğup doğup savaşabiliyoruz, istediğimiz askeri seçebiliyoruz. Maçlara ısınmak ve oyuna alışmak için ideal oyun modu diyeyim. Bununla birlikte sunuculara ping'im genelde yüksek olduğu için (malumunuz Türk oyuncuların kanayan yaralarından biridir ping) ve oyunda sıcak temas içerdiği için bazen mızrakla, kılıçla düşmana vursam bile hasar veremediğim oldu. Kalkana falan çarpmadı yani bildiğiniz kılıç, balta, mızrak, ok vb. düşmanın içinden geçip gidiyor. Zamanı gelince Türk sunucularında 5-10 ping'le doya doya oynarız efendim.

Geç erken dönem erişimi

Mount & Blade II: Bannerlord birkaç teknik aksaklık dışında gümbür gümbür geliyor. Umarım büyük sıkıntıları olmadan erken erişime açılır ve kısa sürede oyunun tam sürümüne ulaşırız. Ama çoğumuzun kafasındaki soru sanıyorum erken erişimde Calradia'nın büyük dünyasına ne kadar erişebileceğimiz. Her ne kadar *Mount & Blade* serisi erken erişimin babalarından olsa da son on yılda ağzımızda ekşi tat bırakan o kadar çok erken erişim oldu ki, üstelik yedi senedir geliştirilen bir oyun için nedir kuzum erken olan? Ama çıkış duyurusunda Taleworlds'ün söylediği iki şey var dikkat çeken. Birincisi "Oyuncular erken erişimin ilk gününden *Mount & Blade* adına yaraşır, benzersiz bir oyun deneyimi yaşayacaklar. *Bannerlord*'un özgürce dolaşma imkânı sunan devasa dünyası ve beceriye dayalı, stratejik savaş sistemi hem tek kişilik hem de çoklu oyunculu modda yüzlerce saat sürecek bir eğlence vadediyor." Benim bundan anladığım oyun bitmeye yakın bir halde, dolu dolu erken erişime giriyor. Zaten Gamescom'da sohbet ettiğimiz yapımcılar da aynı şeyi söylüyor.

Peki o zaman neden komple çıkmıyor da erken erişime giriyor? Bunu da duyuruda şöyle açıklamışlar: "*Bannerlord*'un özgün, devasa dünyasının ve dinamik sandbox deneyiminin sınırlarını ancak oyunculara açarak test edebiliriz. Ayrıca oyunun devasa dünyasındaki her şehre karakterini ve her karaktere kendi nefesini verebilmek için zamana ihtiyacımız var".

Karakter Gelişimi

Bannerlord'un demosunda karakter gelişim ekranını da kurcalama şansımız oldu. Kısa sürede seviye atlayamadığımız için tam çözme şansımız olmadı ama karakter gelişiminin Warband'e göre çok daha komplike hale geldiğini söyleyebiliriz.

Karakter gelişimi üç ayrı seviyede tasarlanmış. En tepede sizin temel özellikleriniz var ve bunların sayısı iki artmış: Strenght, Perception, Endurance, Cunning, Social ve Intelligence. Eskiden bu özelliklerden bağımsız 24 yetenek ve 6 silah ustalığı vardı. Bannerlord'la birlikte yetenekler 12 temel yetenekte birleşmiş ve silah ustalıklarıyla birlikte temel özelliklerinize bağlanmış. Yani 6 temel özelliğinizin her biri 3 farklı yetenek/ustalığı etkiliyor ve bunu karakter sayfasında görebiliyorsunuz.

İşi daha gelişmiş yapan her bir yetenekte yükseldikçe özel perk'ler açıyor olmanız. Mesela tek elli silahlarda açabildiğiniz 19 ayrı perk var. Siz seviye atladıkça bunlar arasında tercih yapıyorsunuz. Böylece her bir silah türü için kendi tarzınızı belirliyorsunuz.

Ayrıca ana özellikleriniz yetenek ve ustalıkların hangi hızla gelişeceğini belirleyen bir öğrenme hızı var ama onun nasıl çalıştığını tam çözemedik açıkçası. Sanıyorum hem sizin ana özelliklerinize bağlı hem de siz hangi yeteneklere puan vereceğinizi seçebiliyorsunuz.



Bannerlord'la hem çok tanıdık hem de yepyeni bir Calradia var karşımızda. Kıtanın coğrafi şekli, şehirlerin isimleri ve ülkelerin yerleri Warband'le çok benzer ama dikkatli bakınca ince değişiklikleri görmeye başlıyorsunuz. Öncelikle her uygarlığa bir iki şehir eklenmiş ve kimi şehirlerin yerleri değişmiş. İç denizler küçülmüş, dağlar daha tanımlı hale gelmiş.

Oyun Warband'ten yüzyıllar öncesinde geçtiği için krallıklar da farklı elbette. Ortada iç savaş sonucu üçe bölünmüş (Batı, Kuzey, Güney) büyük imparatorluk var. Bunu güneyde Arap temalı Aserai, doğuda Hun temalı Khuzait, batıda Vlandia, kuzeydeyse Celtic temalı Battania ve Nordic temalı Strugia çevreliyor.

Benim bundan okuduğum oyun aslında bitmiş gibi olacak ama 53 tane şehri, o şehirlerdeki yüzlerce karakteri ayrı ayrı tasarlamaya vakit yetmediği için bunlar erken erişimde tamamlanacak. O arada bug'dır, çökmedir, hatadır ne varsa biz oynarken bulacağız. Zaten bizim oynadığımız demoda gayet bitmiş bir oyun gibiydi. Geleceğini bildiğimiz ama demoda gözümüzün aradığı özellikler oldu tabii, mesela aile kurup çocuk yapmak, tavernalarda dama benzeri oyunlar oynamak, kendi silah ve zırhımızı yapmak gibi. Bu özelliklerden hangileri önümüzdeki 6 ayda tamamlanacak bilmiyoruz. Ama bizim oynadığımız hali bile, stabil çalıştığı sürece, uzun yıllardır oyunu heyecanla bekleyen hayran kitlesini mest edecektir.



Calradia Atlası

142



İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
198x	7	62
AC: Odyssey - Season Pass (DLC)	8	-
Attack on Titan 2: Final Battle	7	74
Beyond: Two Souls	7	76
Dragon Quest Builders 2	8	85
Exiled Kingdoms (GKN)	8	-
F1 2019	7	87
Gorn (VR)	7	85
Judgement	8	80
Pathologic 2	8+	67
Red Hot Vengeance	7	-
Samurai Shodown	8	81
Sky	7	80
StarCraft Remastered: StarCraft Cartooned (DLC)	7	-
Steel Division 2	7	73
Stranger Things 3: The Game	5	72
Streets of Rogue	8+	82
Super Mario Maker 2	7	88
Tetris Effect (VR)	9+	90
The Messenger: Picnic Panic (DLC)	6	-
The Sinking City	7+	71
They Are Billions	7	77
Wolfenstein: Cyberpilot (VR)	3	54
Wolfenstein: Youngblood	6	70

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY

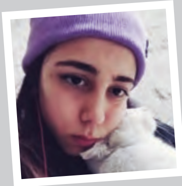








OGZ TAKIMI



GÜLHİS CANPOLAT

Pratikte mezun olmuş olup buna dair herhangi bir belge alamamak ve öyle boş boş gezinmek zor bir şeymiş Oyungezerler. Hayır, bütün derslerimi verdim ama okulla ilişiğim bir türlü kesilmiyor. Araya bayram da girince iyice yılan hikâyesine döndü. Ben de bir oraya bir buraya sarmaya başladım. Bir oturup çizgi film izliyorum, bir filme başlayıp bitirmiyorum, ya oyun alıp oynamıyorum, ya resim çizeyim deyip masayı kurup YouTube videoları falan seyrediyorum... Canım sıkkın yani anlayacağınız. Yazdan da bunaldım açıkçası, havalar biraz serinlese hiç fena olmaz. Sayın okul, yalvarıyorum sana şu diplomamı ver. Annem sıkıştırıyor.

SAYILARLA

6
Steam'de satın aldıktan sonra yüzüne bakmadığım oyun sayısı.

58
E-kitap olarak indirdiğim Terry Pratchett kitapları.

5
Bir oyuncak için bir mağazanın gezdiğim faklı bayiliklerinin sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

UNHEARD: Suçları sadece ses kayıtlarını dinleyerek çözmeye çalıştığınız bir oyun. Bir ara Einstein'ın balık bulmacası diye meşhur olan türden çıkarım bulmacaları sevenler bir baksın.

FORAGER: Bunu zaten ben incelemiştim, hâlâ oynuyorum, bitesi de yok.

CALCULATOR: THE GAME: Bu bir telefon oyunu. Size bir sayı, aşağıda da matematik işlemi yaratabileceğiniz parçalar veriyor, o sayıyı verecek işlemi kuruyorsunuz. Acayip bağımlılık yapıyor.



ONUR KAYA

Sağlık sorunları ve sinir bozukluklarıyla gerçekten boş geçirdiğim ama beni yoran uzun bir sürecin ardından nihayet dinlenme hissi aldığım bir yaz tatili yaşadım. Sıradağ haline gelen okunmamış kitap yığınıma bu sefer sağlam girişip ancak %10 civarında bir eritme gerçekleştirebildim. Akabinde memlekete gidip, İstanbul'da ne kadar tatsız tuzsuz yiyeceklere ne kadar gereksiz meblağlar ödediğimizden yakına yakına kilo alıp geldim. Gelmeden okuma ve oynama seanslarıma artık dayanamayan gözlerimi gözlüklemiş de bulundum aynı zamanda. An itibariyle sonbahar ve kış oyun sağanağına hazırlanıyor, yarışmacı arkadaşlara başarılar diliyorum.

SAYILARLA

123
Kitaplığımdaki okunmamış kitap sayısı, biliyorum, daha fazla almamam lazım.

14
Yaz başından beri bitirdiğim kitapların adedi, biliyorum, daha fazla okumam lazım.

26
Bahar sonunda korkarak tamamladığım yaş. Otuza yaklaşmış olmak korkutuyor.

ÜÇ ÖNERİ

HITMAN 2: "Oyun öner" diyen herkese ilk bunu öneriyorum. Fiyatı ucuz, paket içeriği harika, bölüm tasarımları muhteşem, tekrar oynanabilirlik arşa çıkmış, giriş paketi bedava...

TALES FROM THE BORDERLANDS: Kanımca rahmetli Telltale'in en iyi oyunuydu, çıktıktan sonra en sağlam yazarlar işten ayrıldı, bir daha bu kalitede oyun çıkaramadılar.

PATHOLOGIC 2: Dark Souls'u psikoloji bozmak için oynayanlardansanız Pathologic 2'yi deneyin, travma yaşayın. Darlanmak için birebir.



DOSYA İNCELEME

CONTROL

KONTROL TAMAM, YA PERFORMANS? OLMADI BE REMEDY...

YASİN İLGÜN



Ah o partiküller, o parçacıklar... Çok etkileyici olabilecek sahneler malesef performans sıkıntılarının gölgesinde kalıyor.

Duyurulduğundan beri büyük bir merakla beklediğim, bize çok güçlü bir hikâye ve bir o kadar da özgün bir oynanış sunar diye umduğum *Control* hayal kırıklığı yarattı ne yazık ki. Birbirinin kopyası düşmanlar, kısa sürede sıkıcı hale gelen ana hikâye, sınırlı yetenekler ve rezalet bir konsol performansı üst üste eklenince oyundan erken soğuyabiliyorsunuz. Oyunun oldukça keyifli olduğu anlar da yok değil, ama bu anlardan sadece iki tanesi aklımda kaldı. Her ikisi de hikâyenin sonlarına doğru gerçekleşiyor ama konsol performansı sınıfta kaldığı için bu anlardan da maksimum tadı alamadım.

Ne yalan söyleyeyim sevgili Oyungezerler böyle bir şeyler bekliyordum, işkillenmiştim. Oyun sessiz sedasız geliyordu, internette konuşanı yok denecek kadar azdı ve Remedy'den güçlü bir pazarlama kampanyası da görmedim, hatta neredeyse yok bile denebilir. Eh, oyunun daha önce düz PS4 ve düz Xbox One'da performans sıkıntıları yaşadığını da görmüştük zaten ama aradan geçen bir senede düzeltirler diye umuyordum. Eğer büyük bir geliştirici oyununun reklamını yapmıyorsa biliniz ki bir şeyler feci şekilde ters gidiyordur, nitekim *Control*'de de bu durum söz konusu ve bence sıkıntı sadece performansta değil. Remedy oyuna pek güvenmemişe benziyor ve malumunuz normalde pazarlama bütçeleri oyunların, filmlerin vb. yapım bütçelerini aşar. Neyse yahu ne kadar çok pazarlama dedim, tamam daha demiyorum.

KONU VE HİKÂYE HARİKA, İŞLENİŞ EH İŞTE

Control'de hikâyemizin baş kahramanı olan Jesse Faden, aslında yıllar önce kaybettiği kardeşi Dylan'ı arıyor. Jesse ve Dylan, henüz daha çocukken, bir güç objesi olan projeksiyon cihazını buluyor ve obje bir yıkıma sebep oluyor. Bu tip olayları araştırmak ve "kontrol" altında tutmakla yükümlü olan FBC de kısa sürede olay yerinde bitiyor ve Dylan'ı alıkoyuyor. Jesse de hayatının geri kalanını FBC'ye sızmaya ve kardeşini bulmaya adıyor.

Oyun baştan sona Oldest House isimli bir güç bölgesinde geçiyor. Aslında Ocenview Hotel isimli bir mekâna da ara sıra ışınlanmamız gerekiyor ama bu ışınlanmaları istisnai sayıyorum zira otelde lobi ve giriş katındaki birkaç oda dışında hiçbir yere gidemiyoruz. Oldest House, New York'un göbeğinde bir gökdelen ve aynı zamanda FBC'nin karargâhı. Binanın içi dışından çok daha büyük, bir nevi TARDIS gibi. Üstelik içi de hal ve durumlara göre değişebiliyor ve bir sürü gizemle dolu. Oldest House'da doğanın kanunları dışında kalan pek çok obje de kontrol altında tutuluyor ve böylece insanlığın bu nesneler tarafından kötü şekilde etkilenmesinin önüne geçiliyor. Oldest House uzayzaman kanunlarının dışında kaldığı için tamamen keşfedilememiş durumda, ne yazık ki biz sadece keşfedilmiş bölgelerinde hareket edebiliyoruz.

ALAN WAKE VE QUANTUM BREAK'LE AYNI EVRENDE GEÇİYOR OLABİLİR

Control'de Remedy'nin önceki yapımlarına sayısız gönderme var ve bu referanslar muhtemelen oyunların bir şekilde aynı evrende geçtiğine işaret ediyor. Alan Wake'te de Quantum Break'te de karşımıza çıkan AWE kısaltması (değiştirilmiş dünya olayları) Control'de etraflıca bir şekilde işleniyor. Hatta bu tür olayları araştıran, güç objelerini ve güç yerlerini "kontrol" altında tutan federal bir büro (FBC) var ve kahramanımız Jesse Faden da bu büronun başındaki ismin ta kendisi. Üstelik Federal Kontrol Bürosu (FBC)'nin eski adı da AWE Bürosu'ymuş. Tabii bu referansların hepsi sadece birer easter egg de olabilir ama oyunların ciddi yapısını da düşündüğümüzde buna inanmak biraz güç.

GİZEMLERLE DOLU BİR OYUNUN ANA HİKÂYESİNE SADECE BİR TANECİK GERÇEK BULMACA KOYAN REMEDY... SANA OLAN GÜVENİM SARSILDI.

SERVİS SİLAHI

FBC'nin yöneticilerine özel "servis silahı" oyunun daha henüz en başında elimize geçiyor. Servis silahı oyunun ilerleyen safhalarında güçlendirilebiliyor ve buna ek olarak silaha yeni atış modları da ekleyebiliyorsunuz. Düz tabanca, seri atış, pompalı tüfek ve keskin nişancı gibi atış modlarına sahip. Bu modları da ayrıca güçlendirmek mümkün. Bunu da düşmanlardan, bölümlerdeki özel kutulardan ve bitirdiğimiz görevlerden elde ettiğimiz materyallerle yapıyoruz.

Jesse Faden binaya dışarıdan giriş yapıyor ve ne yalan söyleyeyim açılış sekansı bir an için *Max Payne*'i andırmadı değil hani, çocukluğuma döndüm. Jesse'nin binaya dışarıdan giriş yapması aslında hikâye için oldukça önemli bir noktaya sahip zira Oldest House, Hiss isimli bir varlığın saldırısı altında ve bu sebeple tecrit altında tutuluyor. Yani tüm giriş ve çıkışların kapalı olması lazım, ama Jesse ve içindeki Polaris isimli varlık bu kilitleri hiçbir engel yokmuşçasına aşıp Oldest House›a giriş yapabiliyor. Kahramanımız kısa sürede kendini bir numaralı yönetici pozisyonunda buluyor, zira Hiss saldırısı sırasında FBC'nin eski yöneticisi Trench intihar ediyor. Aslında olaylar çok daha karışık ve Trench'in ölümü de başka sırlarla bezeli ama en sade hali sanırım bu.

Oldest House keşfedilmeyi bekleyen bir sürü sırra sahip ancak bunları keşfetmek o kadar da keyifli bir macera değil. Birkaç spesifik bölge dışında her yer birbirini andırıyor, aman aman özgün bir tasarımdan söz etmek pek mümkün değil. Oyunun atmosferine başarısız diyemem ama beni çok da içine çekemedi ne yazık ki. Kâğıt üstünde her ne kadar harika bir hikâye olsa da oynanış ve işleniş bu güzelliğin biraz önüne geçiyor.

Ana görevler 15 saat kadar bir sürede rahatlıkla bitirilebilir ama oyunun tadı damağımda kalmadı. Normalde PS4'te bir oyunu platinyumu açana kadar oynamayı tercih ederim ama *Control*'de bunu kovalamadım bile.

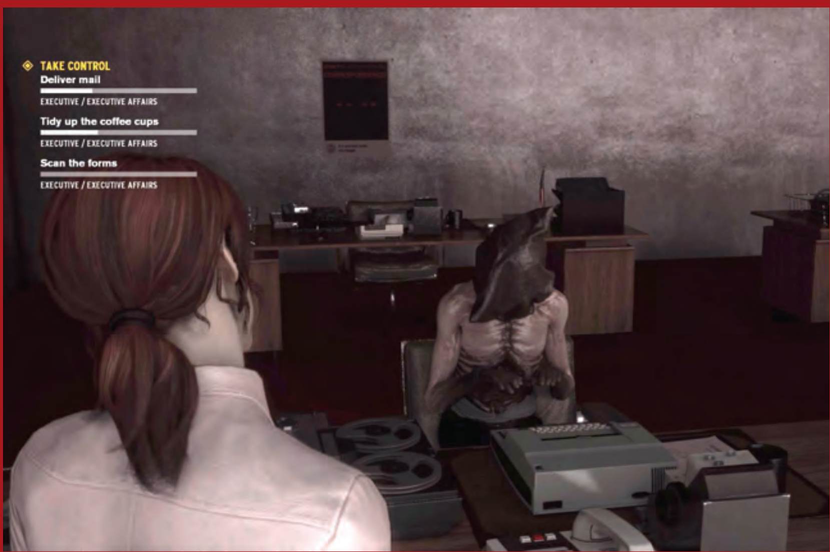
DÜZ PS4'TE VEYA XBOX ONE'DA OY-NA-MA-YIN!

Remedy'nin bu oyunu düzgünce optimize etmeden sunmuş olması gerçekten üzücü. Oyunu PC'de test etme şansı bulamadım ama PC sürümünü oynamış tanıdıklarım var. Oyunun nadiren de olsa masaüstüne çöktüğünü söylediler ama performans olarak bir sıkıntı yaşamamışlar.

Bunu ne yazık ki düz PS4 ve Xbox One için söylemek mümkün değil. Oyunun haritasını açtığınızda bile 15 fps'nin altına düşebiliyorsunuz. Kaldı ki harita interaktif bile değil, dümdüz bir kaplama, hepsi bu. Harita açıkken hareket etmek keyif kaçırıcı bir aktivite oluyor. Üstelik Oldest House'u tanıyana kadar o haritaya da ihtiyaç duyuyorsunuz hani. Ha bir de bölgeler arası geçiş yaparsanız o haritanın yüklenmesi için de bir müddet beklemeniz gerekiyor...

Tabii keşke sıkıntılar bununla kalsa. Oyun ilerledikçe kazandığımız çoğu yetenek partikül efektlerini de yanında getiriyor. Muhtemelen en sık kullanacağınız "launch" yeteneği etraftaki nesneleri çekip fırlatmamızı sağlıyor. Tabii bu yetenek yanında toz, duman, küçük parçacıklar vb.'yle birlikte geliyor. Bu da fps düşmesi demek, hele bir de birsürü düşmanla bir koridorda savaşıyorsanız geçmiş olsun. Buna bir de patlama efektlerini ve etraftaki patlama ihtimali olan nesneleri ekleyin... 10 fps'nin altına düştünüz. Daha buna kalkan yeteneğini de eklemedim, zira o da zaman zaman kasmalara sebep olabiliyor. Kısaca çevresel etkileşimi olan her yetenek, kaotik bir savaş anında oyunun kasmasına sebep oluyor.

Control'ün PS4 Pro performansı da pek iyi değil ama en azından oynanışın önüne geçecek kadar da kötü değil. Evet, biliyorum bir konsol neslinin daha sonuna geldik ama ben yine de böylesine kötü bir performansı kabul edemiyorum. Oyunun grafikleri muhteşem olsa veyahut devasa bir açık dünya sunsa yine anlayış gösterilebilir ama mevcut haliyle bu performans sadece üzücü.



Ay sonuna yazısını yetiştiremeyen editörler olarak bu sahne bazılarımıza çok da yabancı değil.

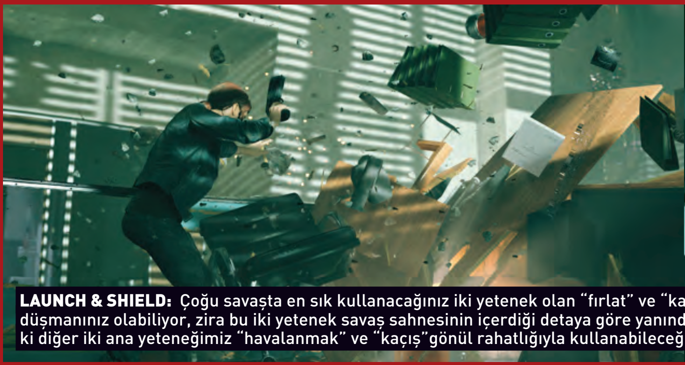


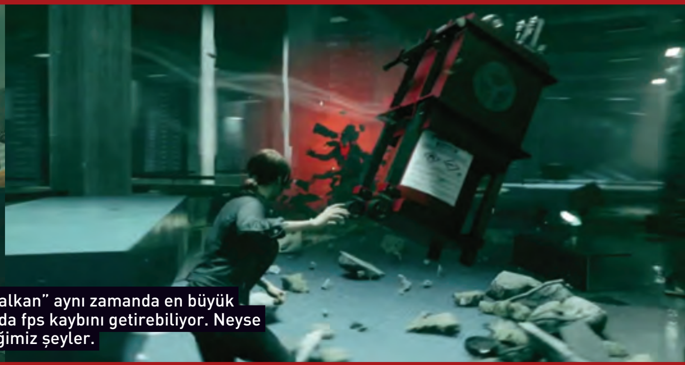






OLDEST HOUSE: 1964'te keşfedilen Oldest House uzun yıllardır FBC'nin karargâhı olarak kullanılıyor. Bina aynı zamanda bir güç merkezi ve başka bölgelere açılan ışınlanma noktalarına sahip. Sıklıkla ziyaret edeceğimiz ve edindiğimiz yeni güçleri test ettiğimiz astral düzlem de bunlardan biri hatta.





LAUNCH & SHIELD: Çoğu savaşta en sık kullanacağınız iki yetenek olan "fırlat" ve "kalkan" aynı zamanda en büyük düşmanınız olabiliyor, zira bu iki yetenek savaş sahnesinin içerdiği detaya göre yanında fps kaybını getirebiliyor. Neyse ki diğer iki ana yeteneğimiz "havalanmak" ve "kaçış"gönül rahatlığıyla kullanabileceğimiz şeyler.

SIRLARLA DOLU OLDEST HOUSE'U TASARLAYAN EKİBİN ONCA EMEĞİ SAÇMA HATALAR YÜZÜNDEN ÇÖPE GİDİYOR



Orijinal bir hikâye olarak harika sahneler sunuyor Control. Üstüne biraz da oynanabilirlik eklese harika olacakmış.

NEREDE BENİM ZORLUK SEÇENEKLERİM?

Benim gibi bir oyunu en zor seviyelerde oynamayı sevenlerdenseniz geçmiş olsun, zira *Control*'de zorluk seviyesi bulunmuyor. Bu her ne kadar bir tercih olsa da nazarımda çok büyük bir eksi, çünkü hepimizin oyunculuk seviyesi farklı. Pek çok oyuncu hikâyeyle birlikte zorlu bir meydan okuma istiyor neticede ve üzgünüm ama *Control* çok basit bir oyun. Yapay zekâ hiç de cezalandırıcı değil ve savaşlardan galip çıkmanız için size bolca fırsat veriyor. Kaldı ki oyunu kolla bitirdim. Klavye fare ikilisiyle oynasaydım daha da kolay bir macera yaşayacaktım.

En azından düşmanların daha iyi nişan aldığı ve reaksiyon sürelerinin çabuk olduğu ekstra bir zorluk modu bile hoş olabilirdi. Mevcut haliyle hep aynı şeyleri yaparak tüm düşmanları haritadan silmek bile mümkün. Son savaş hariç aklıma zorlayıcı bir aksiyon gelmiyor ki o da oyunun geneline göre hani, yoksa gerçekten zor bir savaş değildi. Oyunda bulmaca namına da pek bir şey yok. Hepitopu bir tane gerçek bulmaca var, onun da çözümü beyaz tahtada yazıyor zaten.

Control'de listeye şöyle bir bakınca bir sürü farklı düşman var, ancak bunların çoğu birbirinin klonu. Yapay zekâ da pek parlak olmayınca bu arkadaşlarla girdiğimiz her münakaşa kabak tadı vermeye başlıyor. Mekân tasarımları bu konuda zaman zaman fark yaratsa da savaşmak genel olarak aynı tas aynı hamam. Bu noktada labirent bölümünü harici tutuyorum, nefis bir bölümdü.

Control ortalama bir yapım olmuş ve özellikle taban konsollarda fiyat etiketini hak etmeyecek amatörlükte performans sıkıntıları yaşıyor. Oyunun çıkış fikri, konusu ve karakterleri büyük potansiyele sahip ama hakkı verilmemiş.

+

- Yan görevler, notlar, kaset kayıtları oldukça merak uyandırıcı
- Yetenekler ve servis silahıyla kombolar yapmak

−

- Oynanışı ağır şekilde baltalayan performans sıkıntıları
- Oyun boyunca tekrar eden savaşlar
- Oldest House çok şey vaat etse de genel olarak pek doldurulamamış
- Zorluk seviyesi yok, yapay zekâ çoğu zaman sınıfta kalıyor

6



Son Karar

Performans sorunları olmasa ortalama bir oyun olurmuş, kallavi yamalar yemezse bu hali yüzüne bakılır cinsten değil.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Remedy Entertainment | **DAĞITIM:** 505 Games, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 99 TL (Epic), 259 TL (PSN), 395 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** control.fandom.com

Büyükçe araç ve birimleri siper olarak da kullanabileceğinizi unutmayın. Siper hayat kurtarır!





AGE OF WONDERS: PLANETFALL

Biraz XCOM, bolca Civilization

CAN ARABACI

Daha önce hiç *Age of Wonders* oynamadıysanız bundan daha tutarlı bir tarif yapmak zor sanırım. Normalde bunun fantastiklisi meşhurdur ama yapımcılar *Planetfall* üzerine bilimkurgu sosu boca etmeyi uygun görmüş. Ve ne yalan söyleyeyim, hiç de fena olmamış.

Alarma snooze diye diye...

Planetfall'un hikâyesi çok sıradan ve basit gibi başlıyor. Önce standart bilimkurgu klişelerini üzerinize atıyor: Vanguard adındaki insan organizasyonundan bir kumandan yaratıp alıştırma bölümünü bitirdikten sonra kriyojenik uykuya yatıyorsunuz... Ancak o uyku iki yüz yıla yakın sürünce her şeyin değişmiş olduğu bir evrene uyanıyoruz. Star Union çökmüş, ırklar arası dengeler alt üst olmuş... Bu yetmezmiş gibi herkesin ve her şeyin yabancısı kalmışız. Tabii bu oyuncuya da evreni ve işleyişi öğretmek için müthiş bir fırsat olduğundan oyun bunu kullanmaktan geri kalmıyor. Yeni ırklarla tanışıp halihazırdaki senaryoda ilerledikçe o ırkların senaryolarını da açıveriyoruz bir yandan. Ve 4X tarzı bir oyundan bekleneceği üzere tek bir haritanın oynayış süresi bile saatler alabildiğinden... *Planetfall*'un başından öyle çok da kısa bir sürede kalkabileceğinizi hiç düşünmeyin bile.

Çoğu ırk ilk bakışta belli stereotiplere takılı kalsa da bazılarında ilginç yaklaşımlarda da bulunmuşlar. Mesela Kir'ko ırkına insanlar başta bilimkurgu klişesi şeklinde "agresif böceksi yaratıklar" olarak yaklaşsalar da aslında önce insanların onları köleleştirdiğine değinip madalyonun farklı bir yüzünü göstermeleri hoş olmuş. Sadece kadınlardan oluşan Amazonlar, metalden sakallarıyla cücemsi Dvarlar, bütün galaksiyi yıkıp baştan inşa etmeye niyetli sayborgların The Assembly'si falan derken toplamda altı farklı fraksiyona ulaşıyor oyun. Bunların teknoloji ağaçları, birimleri vs. temelde aynı mantığa dayansa da her birinin kendi has bazı özellikleri de mevcut. Yine de çok keskin bir farklılık beklemeyin, birinin oynanışını çözdükten sonra diğerlerinde de çok büyük bir farklılık olmayacak.





Savaşları bizzat veriyorsunuz

Savaş anlarındaysa her şey otomatik bir şekilde çözümlenmek yerine *XCOM*'vari bir moda bürünüyor. Takımlar halindeki birimleri savaş haritasında kontrol edip siperlerin ardına geçiyor ve mümkün olduğunca az kayıp vererek galip ayrılmaya çalışıyorsunuz. Eğer savaşlarla çok uğraşmak istemezseniz (ki bazen gerçekten biraz üst üste gelip boğabiliyorlar) otomatik olarak sadece sonucu da alabiliyorsunuz. Ama genellikle kendiniz oynadığınız zamankinden daha ağır bedeli oluyor bunun, onu da belirteyim.

Bir yandan kendi başkentinizi geliştirip büyütüp, yenilerini de topraklarınıza katarken kazandığınız her savaşla birlikte kahraman üniteleriniz de seviye atlıyor, gelişiyor. Kahramanları hem tip hem de özellik olarak zevkinize göre baştan aşağı değiştirebiliyorsunuz. Yeni yetenekler almak dışında hem kahramanları hem de normal birimlerin hepsini çeşitli modlarla ve silahlarla donatarak güçlendirebiliyorsunuz. Bu noktada birimlerinize ince ayar çekmenin sınırı büyük ölçüde yaptığınız araştırmalar, keşfettiğiniz ve ürettiğiniz teknolojilerle sınırlı.

Eğer aradığınız şey *Civilization*'ın daha bilimkurgu ve hızlı tempoda oynanan, taktik savaşa ağırlık veren bir versiyonuysa aradığınız şey tam olarak *Planetfall* olabilir. Menülerin tasarımından tutun da araştırmalar bittiğinde çıkan alıntılara kadar buram buram *Civ* kokuyor oyun.

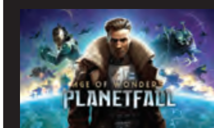
+

- Hikâyesi ve arka planı göründüğünden daha derin
- Oynanışı diğer 4X oyunlarından daha hızlı
- Türün diğer örneklerinden ve önceki oyunlarından güzel dersler çıkartmış
- Mekanikleri kazdıkça derinleşiyor

−

- Arayüz zaman zaman biraz fazla boğabiliyor
- Irklar arasındaki farklılıklar oynanışı değiştirecek kadar keskin değil
- Keşif kısımları biraz yavan kalmış
- Bazen biraz Civilization VI modu hissiyatı verdiği oluyor

7



Son Karar

Gayet keyifli ve hızlı oynanan bir 4X strateji oyunu.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Triumph Studios | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 76 TL (Playstore) (tinyurl.com/ogz-143-aow-playstore), 77 TL (Steam), 141 TL (XBL), 219 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-143-aowp

TELLING LIES

Bana yalan söylediler

ALİ SEZGİN

İnsan olgunlaştıkça onu rahatsız edip bam teline basan oyunların tipi de değişmeye başlıyor. Küçüklüğümde *Prince of Persia*'da prensin arasından atladığı "cırt cırt" bıçaklar bile beni iğrendirirken, artık en kanlı oyunlara bile bana mısın demez oldum. Öte yandan rahatsızlık konusuna gelirsek içinde hiç şiddet veya korku öğesi içermeyen, sadece diyaloglara dayalı bir oyun olan *Telling Lies* beni ölesiye rahatsız etti. Gerçek kamera görüntüleriyle bir hikâye anlatan Sam Barlow'un yeni oyunu için bu kesinlikle harika bir durum.

Her Story'nin yapımcılarından

Yapımcının önceki oyunu *Her Story*'de polise ifade veren genç bir kadının konuşma kayıtlarını incelerken, *Telling Lies* çok daha rahatsız edici bir girişle başlıyor. Genç bir kadının apartmana girdiğini görüyor ve onun gözünden, onun bilgisayarından, 4 kişinin özel video kayıtlarını dinleyip, olası bir suçu açığa çıkarmaya çalışıyoruz. Oyunda olduğumuz kadın kim veya amacı ne son ana kadar anlamak mümkün değil. Dolayısıyla sadece izlediğiniz kişilerle ilgili değil, kim olduğunuza dair bir gizemle de boğuşuyor olacaksınız. *Her Story*'de içinde bulunduğu durumdan çıkmak için kendi isteğiyle ifade veren bir karakter varken, burada takip ettiğimiz bireylerden hiçbiri görüntülerini kendi arzularıyla teslim etmemişler. Benim birçok noktada rahatsız eden durum da bu oldu. Karakterleri dinleyip birbirlerine söyledikleri yalanları dinlerken veya konuşmalarında açık vermelerini beklerken çok özel anlarına şahit olmak mümkün. Flörtleşmeleri, aile kavgaları ve daha özel çok sayıda ana tanıklık ediyorsunuz. Oyunda ciddi anlamda açık bir sahne olmasa da karakterlerden birinin webcam üzerinden özel gösteriler yapan bir kadın olduğunu söylemem işin "özel hayat" seviyesinin ne derecede olduğunu size anlatacaktır.

Kim kimdir?

Telling Lies için Sam Burlow oldukça etkileyici bir aktör grubuyla anlaşmış:

- Logan Marshall Green şüphesiz ki bu listedeki en ünlü oyuncu. Kendisi Tom Hardy'le karıştırılsa da şimdiden kariyerinde Upgrade, The Invitation ve Spider-Man: Homecoming gibi filmler var. Muhtemelen gelecekte de Holywood'un aranan aktörlerinden biri olacak.
- Alexandra Shipp yakın zamanda Bryan Singer'ın X-Men serisindeki Storm rolüyle öne çıktı. Gişelerde büyük hayal kırıklığı yaratan Shaft ve Love, Simon filmlerinde de önemli roller var.
- Kerry Bishe'yi çoğunuz Halt and Catch Fire dizisinin Donna'sı olarak tanıdınız. Bunun haricinde kendisi Narcos dizisinden Christina Jurado olarak hatırlayabilirsiniz.
- Angela Sarafyan'sa Westworld dizisinin "ev sahiplerinden" biri olarak çıkış yaptı. American Horror Story'de de küçük bir rolü bulunuyor.

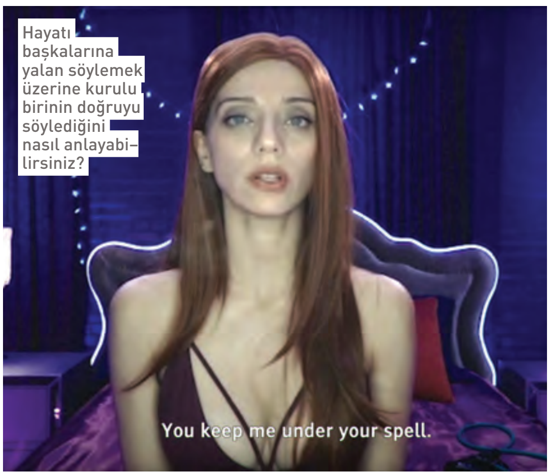
Neden öyle dedin ki şimdi?

Oyunda diyalogları aynı anda görmeniz mümkün değil. Altı dakika iki saniyelik bir videoda tek başına konuşan David'i dinledikten sonra, aynı süreye sahip diğer videoları arayıp kiminle konuştuğunu bulup konuşmanın diğer yarısını çözmeniz gerekebiliyor. *Telling Lies* bu manada çok dikkat isteyen bir oyun. Önceki konuşmayı hatırlayıp kimin ne söylediğini hatırlamak gerekiyor. Neyse ki oyun içindeki sanal işletim sisteminden not tutmak mümkün. Konuşmalar altyazı olarak listeleniyor ve eğer karakter ilginç bir noktaya değinirse o kelimelerin geçtiği diğer videoları da bulabiliyorsunuz.

Telling Lies'ı *Her Story*'den ayıran bir diğer önemli özellik de beyaz perdede görebileceğimiz gayet önemli aktörlerin projede yer alması. Zaten oyuncuların performansları gerçek ve samimi olmasa, izleyeni rahatsız eden ve suçlu hissettiren o "özel hayata müdahale" duygusunu veremezlerdi.

Telling Lies klasik anlamda bildiğimiz tarzda bir oyun değil ancak anlatacak iyi bir hikâyesi var. Polisiye öyküleri seviyor ve izledikçe hikâyenin açılmasını, bir şekilde olaylara müdahil olmayı ilgi çekici buluyorsanız hoşunuza gidecektir. Son dönemde oyun kavramını bu denli sıra dışı yönlere itip de bu kadar iyi düşünülmüş bir eser ortaya çıkarabilenler çok nadir. Sıra dışı bir eser oynamak istiyorsanız *Telling Lies*'ı kaçırmamanızı şiddetle tavsiye ederim.





Hayatı başkalarına yalan söylemek üzerine kurulu birinin doğruyu söylediğini nasıl anlayabilirsiniz?

+
- İlginç hikâye
- Sağlam oyunculuk

−
- Oyunun gerçek anlamda bir sonu yok
- Sahte işletim sisteminin ara sıra oluşan gerçek hataları

8+



Son Karar

Sam Barlow daha iyisini yapana kadar en iyi FMV oyunu karşınızda.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Sam Barlow, Furious Bee | **DAĞITIM:** Amanpurna Interactive
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam), 52 TL (iOS) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-143-lies



O su son suyumuzsa battık yalnız...



Uyusun da büyüsün niiinni. Uyansın da çalışsın köle– aman pardon niiinni...



OXYGEN NOT INCLUDED

Kim "oksijen dâhil değil" dediyse çıksın ortaya!

İPEK ATAM

Klei kendi oyunlarını trolleyen isimler bulmaya devam ediyor. *Don't Starve*'da nasıl ki genellikle açlıktan ziyade başka şeyler yüzünden ölüyorsak, *Oxygen Not Included*'da da oksijen gayet de dâhil ve önemli. Aynı zamanda *Klei*'in *Don't Starve*'da kullandığı taktik burada da aynen karşımıza çıkıyor: Uzaktan tatlı ve basit görünen oyun tuzağı. Klonlarınız aşırı tatlı gözüküyorlar di mi? Peki temiz suyunuzun üstüne işediklerinde, stresten kustuklarında, yemek beğenmediklerinde, tek bir kareye merdiven koymayı gözden kaçırdınız diye oksijensiz ortamda boğulmaya başladıklarında da o kadar sevimli gelecekler mi bakalım? Hmm... Aslında geliyorlar galiba ya...

Oxygen Not Included, iki yıldır erken erişimdeydi ve oldukça da başarılı bir EE dönemi geçirdi. Erişime açıldığından beri gayet oynanabilir haldeydi ve pek uzun sayılmayacak aralıklarla da büyük güncellemeler aldı. Oyun tam sürüme çıktığında Steam'de oynama sürem 160 saat civarlarındaydı desem, erken erişimde bile oyunu nasıl sömürmüş olduğumu anlarsınız herhalde. Bu sömürü saatleri içerisinde oyuna bol bol sövmedim desem yalan olur, ama öte yandan da kendisine karşı hiç boş değilim. Fazlasıyla doluyum hatta. Bir yerde görsellerini görmek bile içimi kıpır kıpır ediyor. Bir oyun hem bu kadar tatlı gözüküp, hem bu kadar dolu dolu olup, hem kimi zaman mühendis gibi düşünmek zorunda bıraktığından kendine sövdürüp, hem inşa ettiğiniz sistemlerin tıkır tıkır işlediğini izlemenin o yoğun tatmin hissini sağlayıp, hem..... Bu cümle bitmez, böyle gider bu aşk ilanı daha.

Bu asteroidde ne işimiz var!?

Oyun *Rimworld* oynamış olanlara oldukça tanıdık gelecek bir yapıya sahip. Birer köle olarak kullandığınız klonlarınıza (umarım burayı okumuyorlardır) çeşitli görevler verdiğiniz, iş önceliklerini belirlediğiniz, asteroidi kazarak keşfettiğiniz, köle.. aman, klonlarınızın hayatta kalması için gereken şartları sağladığınız ve bunun için bir dolu yapı inşa ettiğiniz bir koloni simülasyonu.

Tam sürüme kadar oyunun belli bir amacı yoktu, hayatta kalabildiğiniz sürece oynuyor, kafanıza göre takılıyordunuz. Tam sürümle birlikte, 2 farklı amaç gelmiş durumda. Ya koskoca bir heykel inşa ederek bulunduğunuz asteroidi kolonileştiriyorsunuz, ya da roket yaparak asteroidden kaçıyorsunuz. Forumlarda gördüğüm kadarıyla, kolonileşme seçeneği daha kısa süren, daha "hafif" bir sonken, asteroidden kaçış "esas son" olarak algılanmakta oyuncular tarafından. Roketle kaçış işlemi gerçekten meşakkatli olduğundan, ben de katılabilirim bu fikre.

Oyuna başlarken seçeceğiniz asteroid tipi, oyunun zorluğunu belirleyen birinci etmen. İşte başlangıç asteroidi olan Terra'da her şeyden bol bol var, ama diğer asteroidlerde atıyorum ya ortam çok sıcak, ya su az var vs. İkinci etmense oyunun kendisi, işleyişi, öğrenme süreci diyeyim. Başlangıçta, kendi belirleyeceğiniz 3 klonla etrafı kazmaya başlayıp, temel yapıları yapıyorsunuz, her şey tıkır tıkır işliyor, gereken materyaller bol bol var (zor bir asteroidi seçmediğinizi, yani oyunda henüz hiç tecrübeniz olmadığını varsayıyorum bu noktada). Kolay gözüküyor aslında, değil mi? Ne kadar zorlaşabilir, ne derece karmaşıklaşabilir ki?

Şu boruyu buradan geçirsem, bu kabloyu şuradan döndürsem...

Kısa süre içinde borular, kablolar birbirine karışacak, elektrik ya da tesisat göstergesini açtığınızda, hani çocukken başlangıç yerinden itibaren takip edip çıktığı yeri bulmaya çalıştığımız labirentimsi şeyler vardı (ne güzel anlattım ama), işte öyle bir şeye baktığınızı hissedecek, "hangi boru nereye bağlıydı, yenisini nereden geçirsem" falan diye kara kara düşünür hale geleceksiniz. Ama tek derdiniz bu olsun be... Oksijeni gösteren o mavi renk yavaş yavaş koyu maviye hatta mora, hatta daha da beteri kırmızıya dönüşmeye başlayacak, bir bakacaksınız ki oksijen üreten makineniz için gereken alg bitmiş (evet tüm asteroidde bitmiş yani), suyunuz suyunu çekmek üzere, elektrik üretimi yetmiyor,

UFAK TÜYOLAR

■ Yemek üretiminiz yeterli olmadıkça yeni klon almayın.
■ Narcoleptic, anemic, loud sleeper, mouth breather, flatulent özelliklerine sahip klonlardan koşarak uzaklaşın.
■ Başlarda tesisatlı tuvalet olmayacağından bol bol işemelerle uğraşabilirsiniz, temiz su kaynaklarınızın üzerini çiş koruyuculu şekilde kapatın.
■ Haritayı hızlıca keşfedin, gayzerleri bir an önce bulmaya çalışın. Ama kazarken açığa çıkacak gazların ve ısının üssünüze ulaşmasın.
■ Üssünüzün etrafındaki sıcak alanları insulated tile ile kapatın, ısı geçişini engelleyin.
■ Oksijen üretimi için oxygen diffuser başlarda yeterli ama su gayzeri + electrolyzer + hidrojen jeneratörü ile sonsuz bir oksijen ve güç kaynağına geçiş yapabilirsiniz.
■ Oksijenin yayılması için geniş alanlar yapın. Oda kapılarını açık bırakın.
■ Coal generator'ı mutlaka smart battery'le birlikte kullanın, aksi halde boşuna fazla kömür harcarsınız, kömür değerli.
■ Kömür "üretmek" için en az 5-6 tane stone hatch çiftliği kurun.
■ Karbondioksitin yoğun olduğu alanlara bol bol mantar dikin.
■ Youtube'da eğitici videolar için Grind This Game ve CrypticFox, çeşitli deneyler için de Brothgar kanalına göz atabilirsiniz.

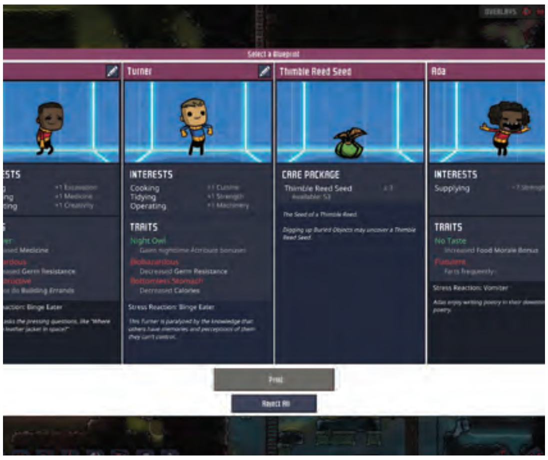
Farklı asteroid tipleri tekrar oynanabilirliği kat kat arttırıyor, her yeni harita apayrı bir deneyim demek.

kablolar fazla yüklenmeden hasar görüyor derken... Rage quit bile yapabilirsiniz yani. Ama yapsanız bile mutlaka geri dönecek, yeni bir oyuna başlayacak ve "bu sefer her şeyi düzgün yapacağım" diyeceksiniz. Tabii, bu kadar ayrıntıyı, didik didik her şeyle uğraşmayı hatta bir oyun uğruna stres olmayı seviyorsanız (oyun uğruna stres olmayı sevmek de ne bileyim...).

Ayrıntılarla uğraşmayı sevmiyorsanız zaten bu oyuna hiç girişmeyin. Gerçekten herkese göre değil çünkü. Fizik kanunlarını da az buçuk bilmeyi gerektiriyor hatta, ha bilmiyorsanız da oynarken öğretiyor zaten. Ne bileyim, her gazın ayrı bir yoğunluğu olduğuna, mesela hidrojenin yukarıda, karbondioksitin aşağıda biriktiğine, her maddenin kaynama ve donma noktalarına falan dikkat etmeniz gerekiyor. Çabuk ısınan bir materyalle yaptığınız bir makine bir süre sonra fazla ısındığı için hasar görmeye başladığında, makineyi ısıya dayanıklı bir maddeyle yapmanız gerektiğini öğreniyorsunuz mesela. Ya da su gayzeri bulup, "sonsuz su kaynağına ulaştım" diye sevinerek, suyu üssünüze pompaladığınızda, 70 dereceleri bulan sıcaklığı sebebiyle kısa süre içinde üssünüzün aşırı ısınmasını acı bir tecrübe olarak yâd ediyor, bir daha bu hatayı yapmıyorsunuz.

Bunlar sadece şu anda aklıma gelen örnekler. Oyunda buna benzer o kadar çok ince detay var ki, her birini öğrenmek tek bir haritada oynamakla asla mümkün olmuyor. Hata yaparak ustalaşıyorsunuz yani. Önceki oyunlarımda yaptığım hataları, batırdığım üsleri, yok yere ölen klonlarımı (hiçbirinizi unutmadım) düşündükçe şimdi geldiğim noktayla gururlanıyorum. Ha "şimdi her şeyi çok mu iyi kavradın" diyecek olursanız, hayır, açıkçası ustalaşmanın yanından bile geçmiyorum bence. Hâlâ dalgınlıkla pis su havuzunun kenarını kazıp bütün suyun akmasına neden olduğum, ya da bir yapıyı yıkarken etraftaki su borularını da yıktığım mallık anlarım oluyor ve bolca kendime sövüyorum. Bunlar basit hatalar tabii ama, oyunun sonlarında her şeyi tıkır tıkır işler halde yapabilmek için hâlâ deli gibi uğraşıyorum yani. Bunu 200 saati devirmiş biri olarak söylediğimde oyunun öğrenme eğrisini az bir şey tahmin edersiniz sanırım. Ama tabii siz benim bu tarz oyunlarda, özellikle inşa planı ve pratik düşünme konularında pek parlak olmadığımı, genellikle sabırsızlığımın kurbanı olduğumu da hesaba katın.

Oxygen Not Included gerçekten aşkla yapılmış, her yerinden içerik fışkıran, aşırı derecede bağımlılık yapan bir oyun. *Klei*'ın oyuna daha bir dolu içerik ekleyeceğinden de eminim. Ayrıca internette öyle yaratıcı ve zekice tasarımlar görüyorum ki, oyunun bu açıdan da potansiyeli çok yüksek, tam bir deney tahtası. Mod desteği de cabası. Şu anda araştırma ekranında zoom out yapılamaması ve bazen klonların oksijensiz alandan kaçamamaları gibi ufak tefek bug'lar var ama siz bu yazıyı okurken belki de olmayacaklar. Türü seviyorsanız hiç düşünmeden yumulun.





+

■ Efsane sevimlilikte grafikler ve animasyonlar
■ Tekrar tekrar oynanabilirlik
■ Mod desteği
■ İçerik zenginliği
■ Yaşattığı başarı ve tatmin hissi
■ Yaratıcı tasarımlara elverişli

−

■ Öğrenme zorluğu boğabilir
■ Ufak tefek bug'lar

9



Son Karar

Kesinlikle herkese göre değil, ama ayrıntılarda boğulmayı ve mikro yönetimi seven, sabırlı oyuncular için bulunmaz bir nimet.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Klei Enternainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: oxygennotincluded.gamepedia.com





Oyunun güvenli dar alanları ileride en büyük kâbuslarınız oluyor.

ION FURY

Bit pazarına 32bit yağdı

ALİ SEZGİN

Ne zaman ki oyunlardan sıkılmaya başladığımı düşünsem sektör bir şekilde beni şaşırtmayı başarıyor. Bir zamanların efsane firması 3D Realms'den yeni bir oyun geleceğini söylesem bana bayağı bayağı gülerlerdi herhalde. Hepsinden önemlisi bunu *Redneck Rampage, Shadow Warrior* ve *Duke Nukem 3D* gibi eski oyunlarda kullanılan Build Engine'le yapacaklarını kim tahmin edebilirdi? 3D Realms'ın *Ion Fury*'si bugüne ait bir oyun değil. Tam aksine geçmişten gelen bir hediye olarak, oyunları daha kolay ve ulaşılabilir hale getirmek için nelerden feragat ettiğimizi gösteren bir tarihi eser kendileri.

Ion Fury 2016 yılında çıkan *Bombshell*'in devam oyunu. *Bombshell*'i hiç duymamış olmanız doğal, zira 3D Realms oyunu olmasının haricinde kayda değer bir yanı yoktu. *Ion Fury* aynı ortamlarda geçerken Dr. Heskell bu sefer sibernetik ordularıyla Washington DC'yi ele geçirmeye son derece yaklaşmış durumda. Bu cümleyle birlikte oyunun hikâyesini büyük oranda bitirdik çünkü sevgili Doktor ara sıra ekranlardan laf atmasının haricinde hikâyeye dâhil olmuyor.

Eski motor yeni duruş

Ion Fury'nin en sevdiğim yanı, eskiyle yeniyi birleştirmeye uğraşmıyor oluşu. Bazı oyunlar var ki eski sprite'ların üstüne "bakın neler yapabiliyoruz" dercesine anlamsız efektler ve oyunun görsel diline uymayan elementler ekleyebiliyorlar. *Ion Fury*'de bu söz konusu bile olamaz. Olur da bundan 25 yıl gerisine gidip bir 486'ya bu oyunu koysam, dikkatli bakmayan çoğu oyuncu bunun diğerlerinden farklı olduğunu bile anlayamaz. Eğer silahların alternatif atış modunu kullanmadan, doğrudan ilerlerseniz gayet sıradan bir eski FPS çıkıyor ortaya. Silahların yan özellikleriyse oyunu gerçek anlamda eğlenceli hale getiren ana detay.

Ion Fury'deki silahların hemen hepsinin özgün özellikleri var. Daha da önemlisi 3D Realms silahlar konusunda yaratıcı olmaktan hiç çekinmemiş. Örneğin el bombası atar ve pompalı tüfeğin tek bir gövdede birleştirilmesi başta saçma gelse de oynadıkça bunların hep mantıklı kararlar olduğunu anlıyorsunuz. Panik halindeyken mühimmat tipini değiştirmek, bunu yaparken 10 farklı düşman ateşinden kaçmak aksiyon severlerin denemesi gereken deneyimlerden.

Eski kafalı olacağım diye külfet olmamış

Oyun ve bölüm yapısı da eski oyunlardan öyle aman aman farklı değil. Hâlâ bir yerleri gezip renkli anahtarları toplamak veya açılmayan kapıları açmak gibi önemli görevler mevcut. Oyun alanını bir *Duke Nukem 3D*'yle kıyaslamak gerekirse, daha büyük olmasına rağmen oyuncuyu aynı noktalarda dolandırma hatasına çoğu zaman düşmüyor *Ion Fury*. Önünüze çıkan ilk yolu izlerseniz bir süre sonra kaçınılmaz olarak gerekli objelere denk geliyorsunuz. Başa dönüp kapı açma olayı da, zeki bölüm tasarımları ve yıkılan devasa mega-yapıların ortaya çıkardığı kısayollarla çözülmüş.

Ion Fury retro oyun seven veya hayatının bir noktasında *Duke Nukem* oynamış oyuncuların bayılacağı bir oyun. Bu tarz eserlere ilginiz yoksa veya artık insanların geçmişlerini gerilerinde bırakma zamanının geldiğini düşünüyorsanız *Ion Fury* olmazsa olmaz bir oyun değil. Uygun fiyatı da göz önüne alındığında en azından eski oyunlara sarmayarak neler kaçırdığınızı görmek için ucundan deneyebilirsiniz.

Skandal!

Ion Fury oyuncuların ortaya çıkardığı seksist oyun içerikleri kısa sürede oyuncuları ikiye bölmeyi başardı. 3D Realms gelen tepkiler üzerine homofobik içerikli metinlerin oyundan çıkarılacağını belirtti ancak sonra bunun sansür olacağı düşünerek vazgeçti. Konu hakkında tartışmalar sürüyor.



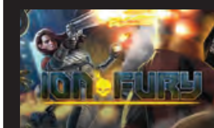
+

- Yenilikçi silahlar
- Tempolu oynanış
- Sağlam vuruş hissi
- Eski FPS'lerin ruhunu dibine kadar yaşatıyor

−

- Tekrar eden canavarlar
- Bir yere varmayan hikâye

7+



Son Karar

Geçmişe gitmenin en kötü yanı kaçınılmaz olarak bugüne dönecek olmanızdır.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Voidpoint | **DAĞITIM:** 3D Realms | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-143-ion

ERICA

Hâlâ ne olduğunu anlayabilmiş değilim. Ama bu iyi bir şey!

GÜLHİS CANPOLAT

Az önce bir kere daha oynadım *Erica*'yı. Evet birden fazla kere bitirdim. Ama size öğrendiklerimin o kadar azını anlatabilecek durumdayım ki ağlamak istiyorum sayın seyirciler.

Erica PS4'e özel bir FMV oyun. Yani izlemeye dayalı. Sahneler aktörlerle, parça parça çekiliyor, sonra aldığınız kararlara göre karşınıza çıkan sahneleri izliyorsunuz. Açık konuşmak gerekirse öyle pek sevilen bir tür değildir. Fakat *Erica* interaktif bir dizi gibi, temposu çok iyi, aksadığı yerler çok az. Oyun içerisinde ilerledikçe konusu daha da ilgi çekici, daha da kafa karıştırıcı bir hal alıyor. Bir süre sonra kendi düşündüklerinizden, aldığınız kararlardan da şüphe etmeye başlıyorsunuz. Aynen iyi bir gerilim oyununda olması gerektiği gibi.

Şuraya da biraz cinayet ve tarikat serpiştirelim...

Erica küçük yaşta annesini ve daha sonra da babasını kaybedince amaçsız bir yaşamın içine sürükleniyor. Babasının çözülememiş cinayetine tanıklık etmiş olmasıysa hâlâ kâbuslar görmesine sebep oluyor. Ve artık geçmişte kaldığını düşündüğü bu soruşturma, bir gün kapısında beliren bir ipucuyla yeniden açılıyor.

Oyunda Erica'yı canlandıran Holly Earl'ün performansı gerçekten oyunu taşıyan elementlerden biri. Sessiz ve yumuşak başlı Erica, gereken yerde kararlarınıza göre cesurca ve korkusuzca işler yapsa da karakteri o ürkek halini asla tam olarak kaybetmiyor. Ve bu da her şeyin içine bodoslama dalan karakterlerden sonra karşımıza daha gerçekçi, hem sempati duyabildiğimiz hem de empati kurabildiğimiz bir karakter çıkarıyor. Oyunu oynarken Erica'nın tek istediğinin sadece babasına ve dolaylı yoldan da annesine neler olduğunu bulmak olduğunu hissedebiliyorsunuz.

Zakkum bitkisi zehirlidir, lütfen öyle her önümüze gelen ayinde kullanmayalım

Yeniden açılan soruşturma, Erica'nın babasının kurucularından olduğu rehabilitasyon ve bakımevi Delphi House'da geçiyor. Soruşturmayı yöneten dedektif, Erica'nın Delpi House'da kalmasına karar verince işler daha da karışmaya başlıyor. Bakım evinin dış görünüşünün altında yatanlar, cinayet ve nedenleriyle ilgili sırlar ortaya çıkmaya başladıkça gerçek ve doğaüstü arasındaki sınırlar bulanıklaşıyor. Neyin gerçekten gerçek, neyin hayal ürünü olduğuna nasıl güveneceğinizse size kalmış.

Açık söylemeliyim ki oyunu ilk kez bitirdikten sonra hiçbir şeyden emin değildim. Direkt ikinci bir defa oynamaya başladım. İlla ki sizi de bu kadar sarar diye bir kaide yok elbette ama *Erica*'nın bir interaktif hikâye olarak yaratmaya çalıştığı şey tam da benim ayarımda bir şey.

Oynanış konusunda iki seçeneğiniz var. Birisi PS4 kumandasının ortasındaki küçük dokunmatik alanla oynamak (ki bence bu berbat bir seçenek, ben ettim siz etmeyin); bir diğeri de *Erica*'nın telefon uygulamasını indirerek telefonunuzun dokunmatik ekranıyla oynamak. Seçeneklerinizi kaydırarak ya da parmağınızı bir yönde tutarak aktifleştiriyorsunuz. Bu noktada telefon çok daha kullanışlı oluyor. Ani seçim yapmanız gereken bir şey çıkmıyor karşınıza, interaktif bir bölümün geldiğini hissedebiliyorsunuz fakat belirli bir süre içinde seçim yapmanız gereken kısımlar da var.

Erica'yı interaktif, kısa bir gerilim filmi gibi düşünebilirsiniz. Ve eğer gerçeğin bulandığı, aklınızı karıştıran ama bunun için elinizdeki materyali asla suçlayamadığınız bir film-oyun kulağa iyi geliyorsa *Erica*'ya bir şans vermelisiniz.

+

- İlgi çekici, orijinal bir hikâye
- Seçimlerinize göre 6 farklı son
- Sinematografi ve müzikler

−

- Nispeten kısa

8

Son Karar

Etkileşim az diye düşük not verenlere aldanmayın.

Bu Delphi bana bir yerden tanıdık geliyor ama...?

Delphi, ya da Türkçedeki adıyla Delfi; Yunanistan sınırları içerisinde Antik Yunan zamanında Apollo Tapınağı'nın ve kadın kâhinlerin bulunduğu bir şehir. Antik tapınakların kalıntılarını hâlâ ziyaret edebiliyorsunuz. Bir zamanlar dünyanın merkezi kabul edilecek kadar da önemli bir yermiş. Ve buradaki tapınakta kış ayları hariç her ayın yedinci günü dumanlar ve buhurdanlıklar arasında baş kâhin aracılığıyla Apollo'ya sorular sorulur, Apollo'nun vereceği cevaplar beklenirmiş. Şimdi bize bütün bunları ne diye anlattın diyebilirsiniz. Merak ettiniz değil mi? Ama spoiler olur ;) Gidin oynayın da teorilerimizi tokuşturalım.



Tanıştığınız insanlardan hangisiyle vakit geçirdiğiniz farklı sonuçlar doğurabiliyor.



TÜR: Sinematik Macera | **YAPIM:** Flavourworks | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-143-erica

DOSYA
İNCELEME

SW



GAME OF THRONES FALAN HALT ETMİŞ!

FIRE EMBLEM THREE HOUSES

CAN ARABACI

İki yıldır çeşitli bahanelerle kendimi oyalıyordum ne güzel. Önce "Ya o kadar da acelesi var mı şimdi Switch almanın?" dedim durdum. O ara *Zelda* ortalığı kasıp kavururken direnmekte çok zorlandığım anlar oldu ama 3DS'ime sarılıp avunmayı başardım. Zamanında 3DS'i alma sebeplerimden olan *Pokémon*'un "Let's Go!" ısrarına bile "Belki daha sonra..." çekmeyi başardım. "Zaten yeni versiyonu çıkar bunun, onu alırsın çıkınca" diye direndim. Peki o zaman neden bunca zaman direnmiş ve tam da yeni versiyonu duyurulmuşken az daha bekleyemeden gidip bir Switch alma ihtiyacı hissettim? Eh, *Fire Emblem: Three Houses* yüzünden. Peki ya pişman mıyım? Kesinlikle hayır!

Taktik rol yapma türünün atalarından olan *Fire Emblem* serisi yan karakterleriyle aranızda kurduğu bağlarla öne çıkmıştır genelde. Sırt sırta dövüştüğünüz, tanıdıkça daha da sevdiğiniz karakterleri en ufak hatanızda sonsuza kadar kaybedebildiğinizden bir yerden sonra üzerlerine titremeye başlıyorsunuz ister istemez. Üstüne bir de bu karakterlerin kendi aralarında da ilişkiler yaşayıp hatta bazı oyunlarda çoluk çocuk sahibi olduklarına şahitlik edince onlara karşı duyduğunuz sorumluluk artıyor tabii. Bu sefer çoluk çocuk meselelerine hiç bulaşmasa da çok farklı bir noktadan yine sizi yakalamayı başlıyor yeni *Fire Emblem*. Sizi onların öğretmeni yapıyor.

Bu sefer nihayet "üçü bir arada"

Three Houses, aslında daha önce *"Fates"* başlığı altında çıkan oyunların yaptığı ama çok da başarılı bir şekilde yansıtamadığı bir konsept üzerine oynuyor. *Fates*, ana karakter olan Corrin'in oyunun başlarında yaptığı bir seçim üzerine tamamen ayrı oyunlara bölünmüş Birthright ile Conquest (ve daha sonradan DLC'yle eklenen Revelations) yollarına ayrılıyordu. Duygusal açıdan yoğun olması planlanan bu seçim oyunun hemen başında daha siz ne olup bittiğini yeni yeni kavramaya çalışırken gerçekleştiğinden istenen etkiyi yaratmaktan biraz uzaktı. Eh, bir de gerçekten oyunun bütün yollarına ulaşmak için ekstra ödeme yapmak zorunda olmak da haklı şekilde tepki çekmişti. Neyse ki bu sefer derslerini almışlar. *Three Houses* benzer bir şekilde üç ayrı oyun olarak çıkabilecek kadar yoğun içeriğe sahip olmasına rağmen bütün kartlarını doğru bir şekilde oynayarak vermek istediği her şeyi başarıyla veriyor.

Garreg Mach Manastırı'na ayak bastıktan çok kısa bir süre sonra Fódlan'daki üç büyük gücü temsil eden üç locadan birini seçmek zorunda kalacaksınız. Bu seçim başta çok büyük bir etkiye sahip değilmiş gibi gelse de aslında tam bir kartopu etkisine sahip. O kadar ki, oynadığınız yola göre bazı karakterlerin kişilikleri, motivasyonları ve hatta hayatta kalıp kalmayacakları bile değişebiliyor ve oyun bunu da oldukça doğal bir şekilde yediriyor hikâyeye.

Seçiminizi yaptıktan sonra sadece kendi öğrencilerinizle iletişimde olacaksınız diye bir kural da yok tabii. Tam aksine, oyun sizin diğer öğrencileri de tanıyıp kendi tarafınıza çekmeye çalışmanıza bir hayli bel bağlıyor. En sevmediğiniz karakterlerde bile ilk bakışta olandan fazlasını görüp, sevilecek bir yan buluyorsunuz genelde; her birinin kendine ait ayrı bir travması olduğundan çok da zor olmuyor empati kurmanız. Ondan sonra da "Hmm, Ingrid'i bizim tarafa çekmek için ne



Arka planda savaşan taburların da etkisiyle savaş sahneleri daha bir canlı olmuş.

İLK KEZ Mİ OYNAYACAKSINIZ?

Hikâye olarak serinin diğer oyunlarından oldukça bağımsız Three Houses. Yani ilk oynayacağınız Fire Emblem oyunu Three Houses olacaksa hikâyeye ortadan girmek ve bir şey anlamamak gibi bir derdiniz olmasın. Oynanış olarak da kendini yavaş yavaş anlatıyor Three Houses, o konuda da öncekileri oynamamış olsanız bile çok zorlanmazsınız.



gerekiyormuş?" ya da "Raphael çok delikanlı çocukmuş" demeye başlıyorsunuz zaten. Bir tek loca liderleri ve onlara en yakının olan öğrencileri kendi yanınıza çekemiyorsunuz. Onun dışında hepsini yakalam—ehm, yanınıza katmakta bir engeliniz yok...

Öğretmenim, Flayn derste balık yiyor!

Oyunun ilk yarısı özellikle bu Akademi konseptine odaklanıyor. Bolca Persona esintisi taşıyan bu kısımlarda bu sefer öğrenci değil de öğretmen olarak oynuyor olmak tam kararında bir farklılık yaratmış. Manastırdaki oyun zamanınız aylara bölünmüş durumda ve her ayın sonunda Seiros Kilisesi'nin size atamış olduğu büyük bir görev bulunuyor. Bir yandan ay sonundaki hedeflerinize ulaşmaya çalışırken bir yandan da her haftanın pazar gününde istediğiniz bir aktiviteye katılmak için boş vaktiniz oluyor. İsterseniz manastırda gezintiye çıkıp çeşitli aktiviteler eşliğinde öğrencilerinizle sosyalleşebilir, isterseniz onları savaşa götürerek öğrendiklerini birinci elden tecrübe etmelerini sağlayabilir ya da akademideki diğer profesörlerin çeşitli alanlarda verdiği konferanslara katılmaya teşvik edebilirsiniz. Eğer bunların hiçbiri cazip gelmezse ya da öğrencilerinizin motivasyonu tehlikeli bir biçimde düştüyse dinlenmelerini de salık verebiliyorsunuz.

Siz onlara belli konularda yol gösterdikçe öğrencileriniz de yavaş yavaş kendi sınırlarını keşfetmeye başlayacaklar. "Balta ve Otorite üzerine çalışmaktan bıktım, biraz da Ağır Zırh ve Binicilik mi çalışsam?" diyen mi ararsınız yoksa "Akılcılık üzerine çalışmalarımı bırakıp onun yerine daha sağlam bir büyücü olmak için Akılcılık'a odaklanmayı düşünüyorum" diyen mi... Son örneğin kulağa biraz saçma geldiğinin farkındayım lakin onların eğilmek isteyeceği alanları önden tahmin edip seçerseniz bazen böyle saçma sahneler de oluşabiliyor.

Bu alanlarda yönlendirildikten sonra öğrencileriniz hafta içerisinde hedefledikleri konulara çalışmaya devam ediyorlar ve belli bir gelişim sağladıktan sonra onları farklı karakter sınıflarına geçirmek için Sertifika Sınavları'na sokabiliyorsunuz. Temel sınıflar için gereksinimler çok da uçuk değil ancak özellikle de Advanced ve Master seviyesi sınıflarda birbirine çok zıt bazı yetenekler gerekebildiğinden sıklıkla sınavdan kalacak öğrencilere hazırlayın kendinizi. Ha, bir de yeni sınıflara yelken açmadan önce öğrencilerinizin hâlihazırdaki uzmanlıklarını tamamladıklarından da emin olun; bir sınıfın uzmanlığını tamamladığınızda çok işinize yarayacak pasif yetenekler kazanıyorlar ve bu özellikler başka bir sınıfa geçseniz de aktif kalıyor.

Bu bir öğretmenlik simülasyonu değil

"Akademi hayatı iyi hoş da *Fire Emblem* dediğin krallıklar arasında çıkan savaşlardır, kahramanlıklardır, karakterler arası bağlardır" diyor bir kısım eski *Fire Emblem* hayranı, tahmin edebiliyorum. Merak etmeyin, şimdi oraya geliyoruz.

Akademi günleri her ne kadar müthiş keyifli ve eğlenceli olsa da sonsuza kadar sürmüyor ve oyun ikinci yarısında o zamana kadar karakterleri tanımak ve onlarla olan ilişkinizi inşa etmek için harcadığı zamanın hasadını topluyorsunuz. Bir noktada Fódlan'ın üç büyük gücü arasında büyük bir savaş patlak verecek ve siz de desteklediğiniz locanın tarafında bu savaşın içine çekileceksiniz. İşte *Three Houses*'ı tam anlamıyla bir *Fire Emblem* oyunu yapan kısım da burada ortaya çıkacak: Karşınıza çıkan düşmanlar isimsiz karakterler ya da umursamadığınız üçüncü şahıslar değil de aylarca bizzat yemeğe çıkarttığınız, kayıp eşyalarını bulduğunuz ve beraber gülüp beraber ağladığınız öğrencileriniz. Dahası, sizin tarafınızdaki öğrenciler de eski dostlarına tepki verip neden böyle olduğunu sorgulayacak, bazen de onlar için gözyaşı dahi dökecekler. Böyle olunca da bütün o akademi ve öğretmenlik maskesinin altında o asıl *Fire Emblem* formülünü hiç olmadığı kadar sert bir şekilde tecrübe edeceksiniz. Bir zamanlar birbiri için canını verecek öğrencilerinizin birbirinin mızrağı, kılıcı ya da büyülerinin ucunda can veriyor olduğu gerçeğiyle yüzleşmek gerçekten de çok az oyunun yaşatmayı başardığı türden bir yük bindiriyor omuzlarınıza.

ÜÇ HANE

BLACK EAGLES
Adrestia İmparatorluğu'nun sıradaki varisi olan Edelgard von Hresvelg'in liderliğini yaptığı Black Eagles, sembolünde Adrestia siyah kartalını taşımanın yanında imparatorluk sınırlarına dâhil olan soylu ailelerin çocuklarına da ev sahipliği yapıyor. Çoğunluğu üst düzey soylu ailelerden oluşan bu locanın uzmanlaştığı alanlar balta kullanımı ve büyü eğitimi. Aynı zamanda oyundaki belki de en zor ve kalp kırıcı bazı seçimleri de içerdiğini belirtmeliyim. Aynı zamanda nispeten daha çizgisel bir akışa sahip olan diğer localardan farklı olarak bir noktada çok büyük bir seçim sonucunda iki ayrı yola sapan bir hikâyesi var.

BLUE LIONS
Blue Lions, Kutsal Faerghus Krallığı prensi Dimitri Alexandre Blaiddyd'in liderliğinde ve krallığın dört bir yanından gelen öğrencilere sahip. Sembolleri krallığın kurucusu olan Kral Loog'un mavi renk ve aslan sevgisini vurgulayacak şekilde mavi bir aslan. Cesur ve onurlu şövalyeleri, ölümcül mızraklarıyla meşhur bu krallığın hikâyesi ve işlediği temalar yer yer diğerlerine göre çok daha karanlık ve depresif bir hâl alabiliyor.

GOLDEN DEER
Golden Deer'ın sembolü önceki iki örnekten yola çıkarak kolaylıkla tahmin edebileceğiniz üzere... altın bir geyik. Leicester İttifağı'nın varisi Claude von Riegan'ın önderliğindeki bu locanın efsanevi okçuları var ve ağzına kadar soylu dolu olan diğer iki locanın aksine daha avam kesimden de öğrencilere sahip. Oyun boyunca asıl mücadele hep "Kartal ve Aslan" üzerineymiş gibi gözükse de oyunun diğer yollarda aydınlatmadığı birçok gizem aslında bu hikâyede açığa çıkıyor. Ha, tabii bir de internetin son zamanlardaki meme kültürüne katkısı en çok olan loca aynı zamanda.



Paralogue görevlerini sakın es geçmeyin. Hem karakterlerle ilgili daha fazla detay öğreniyorsunuz hem de çok güçlü silah ödülleri olabiliyor kimisinde.









Yaratıklarla dövüşürken daha da dikkatli olmak gerekiyor. Eğer kalkanlarını kırıp sersemletmezseniz birimlerinizi çok üzebiliyorlar.

FIRE EMBLEM THREE HOUSES



Akademi günleri geride kaldıktan sonra oyunun savaş kısmı daha bir ön plana çıkmaya başlıyor.



Neyse, depresifliği Dimitri'ye bırakalım

İşin sosyal kısmı bir yana, bir de taktik ve savaş kısmı var tabii. *Fire Emblem: Echoes*'da karşımıza çıkan Combat Art sistemi biraz daha gelişerek *Three Houses*'daki yerini almış ancak artık silahların tekrar bir dayanıklık seviyesi olduğundan bunları kullanırken dayanıklıktan puan harcıyorsunuz. Ağır zırhlı düşmanlara fazladan hasar vermekten tutun da daha uzağa ok atışı yapmaya kadar çeşit çeşit ekstra özellikle savaşta yapabileceklerinizin yelpazesini bir hayli genişletiyor bu özellikler. Ona ek olarak bir de her karakterin yanına tabur atayarak ulaşabileceğiniz Gambit adında bir özellik var. Bir de Stride ve Dance gibi müthiş işlevsel ve savaşların seyrini ve keyfini değiştirecek kadar mühim olanları var. Stride'ın ilerleyebileceğiniz kare sayısını çılgınca arttırdığını, Dance'ınsa etraftaki birimlere bir tur daha oynama hakkı verdiğini söyledikten sonra bunlarla neler yapılabileceği kısmını sizin hayal gücünüze bırakıyorum.

Sayıyorum ve bitmek bilmiyor ama bahsetmem gereken çok mühim iki özellik daha var. İlki yine *Echoes*'dan hatırlayabileceğiniz Mila's Turnwheel'ın *Three Houses* versiyonu: Divine Pulse. Tutup da 15 tur dövüştükten sonra çok ufak bir hata yapıp birimlerinizi kaybetmenin önüne geçen bu özellik sayesinde zamanı geriye alıp hamlelerinizi tekrar hesaplayabiliyorsunuz. Tabii bunu sonsuza kadar yapmanız mümkün değil, ancak bu sınırı Garreg Mach'taki Aziz Heykelleri'ni geliştirerek arttırabiliyorsunuz.

Diğer özellik ise Adjutant adındaki, güçsüz ve geride kalmış karakterleri kasmak için muazzam olan bir özellik. Profesör seviyenize bağlı olarak maksimum üçe kadar çıkabilen sayıda karakteri yanınıza bağlayabiliyorsunuz ve bu karakterler savaşa sürebileceğiniz karakter sayısından bağımsız olarak yanınıza ekleniyor. Savaşa direkt katılmadan yanına bağlandıkları karakterin saldırılarına ortak oldukları̇ndan herhangi bir risk altına da girmiyorlar, saldırılara yardım edip, sizi koruyarak tecrübe ve destek puanı kazanıyorlar. Bir nevi eski Pair-Up sistemi gibi işliyor yani.

Şafağın eşiğinde

Övüp durdum sürekli ama oyun tabii ki kusursuz değil. Mesela destek diyaloğu sahneleri ilk başta göze batmasa da bir yerden sonra biraz sırıtmaya başlıyor. Diyaloglar, seslendirmeler ve yazım açısından şahaneler ancak düşük çözünürlüklü tek bir görselden oluşan arka planlar özellikle de televizyona bağlı bir şekilde oynarken göz tırmalayacak kadar kötü görünebiliyor. Yine bu sahnelerde animasyonlardan kısmak için karakterlerin dönen olaydan bağımsız olarak sadece karşılıklı konuşuyor olmaları ve aksiyon gerektirecek herhangi bir durumda ekranın kararıyor olması da... eh, katlanılmayacak kadar kötü değil tabii ama daha iyisini beklemedim dersem de yalan olur.

Bir başka eleştirim: A seviyesi diyaloglarda bir anda herkesin birbirine ilan-ı aşk ediyor olması da (özellikle de art arda birkaç kişiyle olan diyaloglarını izlerseniz) çok çiğ durabiliyor. Karakterlerin birbirlerine olan ilgilerini A seviyesine sıkıştırmaktansa *FE: Awakening*'te falan olduğu gibi ayrıca bir S seviyesine konulması çok daha yerinde olurmuş.

Günün sonunda oturup eldekine baktığımda eleştirebildiğim şeyler hep böyle aradan cımbızla zar zor çekebildiğim şeyler. Geriye kalan bütün parçalar uyum içerisinde ve düzgün çalışıyor. Hatta durup şöyle bir düşündüğümde bu sene içerisinde oynadığım oyunlar arasında en iyisi olduğunu söylemekten bile çekinmiyorum *Three Houses*'ın. Ne de olsa hiç de kısa olmayan bir maceranın ardından hâlâ daha fazlası için geri dönme arzusu uyandırmak ve 80+ saate bile yeni şeylerle şaşırtmak her yiğidin harcı değil.

+

- Savaş sistemi
- Seriye yeni eklenen mekanikler
- Keşif ve savaş arasındaki denge
- Bütün karakterler derin ve anlattığı hikâyeler çok başarılı
- Seçtiğiniz tarafa göre müthiş farklı deneyimler sunuyor

−

- Diyaloglar sırasındaki iki boyutlu arka planlar bazen göz tırmalıyor
- Harita sayısı az
- Çoğu toplu ara sahnede ana loca üyeleri dışındakiler yok sayılıyor

9+



Son Karar

Yılın Oyunu için adayım hazır. Kalan aylarda çıkacak oyunların fikrimi değiştirebileceğini de pek sanmıyorum.

TÜR: Taktik / RYO | **YAPIM:** Intelligent Systems, Koei Tecmo | **DAĞITIM:** Nintendo, CD Media | **KUTULU FİYATI:** 440 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** fireemblem.fandom.com





Karakterlerin süper barı dolunca yapılabilen AX saldırısı özellikle 4 karakter aynı anda saldırdığında çok can yakıyor

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER

Durumlar süper

ALİ SEZGİN

Eğer renkli bir çocukluk geçirdiyseniz, hepinizin süper kahraman oyuncakları olmuştur. En sevilen kahramanların birbirleriyle karşılaştıkları, sonunda her zaman günü kurtardıkları maceralar belki çizgi romanlardaki kadar iyi anlatılmaz ama kafamızda bir o kadar da heyecanlıdır. *Marvel Ultimate Alliance* serisi tam bu kafanın oyunuydu. Bundan 15 yıl önce Playstation'larımızı açıp, berbat hikâyelerde tutarsız güçte süper kahramanlarla günü kurtarmak oyuncaklarla kahramancılık oynamanın bir adım ötesinde bir deneyimdi. Peki aynı büyü aradan geçen onca yıla rağmen geçerli olabilir mi? *Marvel Ultimate Alliance* serisinin son oyununun amacı oyuncusunu eğlendirmekten çok bunu cevaplamak gibi duruyor.

Geçmişten günümüze

Marvel Ultimate Alliance 3 çıkıp bana geçmişten gelen bir zaman yolcusu olduğunu söyleseydi ona gerçekten inanırdım. Nintendo tarafından dağıtılıp, Ninja Gaiden'ın yapımcısı Team Ninja'nın ellerinden çıkmış olsa da, o kadar eski hissettiriyor ki... Yapımcılar risk almadan eski oyunların kurallarına olabildiğince bağlı kalmaya çalışmışlar.

Oluşturacağınız 4 kişilik takımlar, Thanos'un "Kara Düzenine" karşı bir araya gelerek, sonsuzluk taşlarını alıp günü kurtarmaya çalışıyorlar. Oyunda 40 küsur karakter var, hepsinin birbirleriyle uyumlu çalışan yetenekleri mevcut. Örneğin Kaptan Amerika kalkanını Örümcek Adam'a fırlattığında Spidey onu ağıyla kendi etrafında çevirerek daha etkili hale getirebiliyor. Her karakterin 4 yeteneği var ve bunları değiştirip modifiye etmek çok mümkün değil.

Oynanış, eski oyunları seven benim gibi biri için bile fazla retro geldi. Kırılabilir gizli duvarlar, eşya içeren devasa kutular falan derken sanki yeni bir oyunu değil de önceki *Ultimate Alliance*'lardan birinin HD uyarlamasını oynuyor gibi hissettim. Oyunun hikâyesi potansiyel olarak heyecan verici olmasına rağmen daha çok "haydi bütün Marvel evrenini geziyoruz" temalı bir tur gezisi havasında geçiyor. *MUA 3: The Black Order*'ın en büyük kusuruysa oyunu oynadıkça ortaya çıkıyor. Eski oyunların kullandığı *Diablo*-vari izometrik kamera yerine dinamik ve değişken kamera tercih edilmiş ve bu sonucu hiç iyi etkilememiş. Kamera çoğu zaman o kadar garip açılarda oluyor ki, oynanılan karakteri takip edebilmek veya düşman saldırılarını rahat okuyabilmek mümkün değil. Bunu oyuna biraz daha platform öğeleri ekleyip, aksiyon tarzına yaklaştırmak için yaptıklarını anlamak güç değil ama bu kumarın sonucu iyi olmamış.

Bir süper güç olarak kötü oyun oynamak

MUA 3: The Black Order çok sayıda az özellikli karakteri, oyun dâhilinde açılabilir karakter olarak sunarak, süreci taze tutmaya çalışmış ama bunun da sonucu iyi değil. Bu tarz rol yapma oyunlarının amacı kullanılan karakterin benimsenip şahsileştirilmesi ki bu pek mümkün değil. Pasif bonuslar veren ISO taşları haricinde, yine pasif takım bonusları gibi değiştirilebilir içerikler mevcut. Buna rağmen bunların hiçbiri oynanışı değiştirmediği için, sevmeseniz bile yeni karakterleri açıp takılmak gerekiyor.

Büyük bir çizgi roman hayranı olmama rağmen, güzel bir Marvel macerası yaşadığımı *MUA 3*'le hissedemedim. Switch sahiplerinin kalite olarak serinin önceki oyunlarından geri kalan, kendini tekrar eden tek düze bir oyuna atlamak isteyeceklerini sanmıyorum. Yine de eğer fiyatı ciddi anlamda düşerse göz atılmayacak kadar da vasat değil.

Ah Keşke!

Bir oyun tasarımcısı olarak MUA 3'ü adam etmem istense ilk olarak kamera sorunun üstesinden gelmeye çalışırdım. Sonrasındaysa hedefim, sıkıcı karakterlerden oluşan karakter sayısının yarıya indirip, her karakterin yetenek sayısını iki katına çıkarmak olurdu. Özel yeteneklerden etkilenmeyen güçlü düşmanların varlığı hoş olsa da bu oyunu heyecanlı kılan ana etmen, özelliklerin düşmanlar üzerindeki etkisi olsa gerek. Bu konuda da fizik etkilerini ölen düşmanlar üzerinde artırarak, en azından saldırılara bir ağırlık koymaya çalışırdım.

+

- 40 oynanabilir karakter
- Bolca ilginç diyalog
- Güzel ara sahneler

−

- Tekrar eden oynanış
- Hayatımda gördüğüm en kötü oyun kamerası
- Hikâye klişe

6

Son Karar

Marvel kahramanlarıyla oynamak için doğru oyun bu değil.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Nintendo, CD Media
DİJİTAL İNDİRME: 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** mua.fandom.com

THE BLACKOUT CLUB

Kaç kAÇ ANEYY!! KAÇSANA LAN!!!

GÜLHİS CANPOLAT

Burada benim de suçum yok değil. Co-op diyor, insanlarla birlikte oyna diyor, bak online oyun diyor... Ama yok, ben illa da kendim oynayacağım diye kendimce tutturduğum için oldu bütün bunlar. Dört kişilik kaçmak, dört kişilik saklanmak falan; bunlar kolay işler değil ama inat işte.

Gözüm uzun süredir *The Blackout Club*'ın üstündeydi, *Friday the 13th: The Game*'i oynadıysanız eğer oynanışı biraz ona benziyor, aynı ayarda bir oyun. Ama bu sefer ölüp ölüp dirilen bir adamdan değil de bir kasabadaki tüm yetişkinleri ele geçirmiş bir çeşit güçten kaçıyoruz. Ve onu sadece gözlerimiz kapalıyken görebiliyoruz.

Kaçıyoruz. Saklanıyoruz. KAÇIYORUZ!!!!! Ha pardon bir de ipucu topluyoruz.

Radio Quiet Zone olan, yani radyo frekanslarının askeri ya da araştırma amaçlı nedenlerden kısıtlandığı bir bölgede bulunan kasabada bütün iletişim ağları sınırlı. Kasabadaki tüm yetişkinler bir çeşit doğaüstü güç tarafından ele geçirilmiş durumda ve bu güç onları geceleri uykularında tümüyle kontrolü altına alıp kendi emelleri için çalıştırıyor. Ve bunun farkına varabilenler sadece henüz ele geçirilmemiş gençler fakat kısıtlı iletişim yüzünden bu durumu dışarı bildirebilmeleri çok zor. İşte bizim de bu oyunda yapmaya çalıştığımız tam olarak bu.

The Blackout Club'da çevrimdışı hikâye görevleri yok. En başta tek bir bölüm var, hem hikâyeyi anlatmak hem de kontrolleri öğretmek için konulmuş. Ve açıkçası "isteseler hikâye bazlı bir oyun da yapabilirlermiş gayet rahat" dedirtiyor.

Sessizce...

Korkudan çok bir panik oyunu bana sorarsanız *The Blackout Club*. Geceleri tek başımıza ya da ekibimizle kanıt toplamaya çıkıyoruz, görevler bu şekilde işliyor. Uyurgezerler bizi göremiyorlar fakat gayet iyi duyabiliyorlar. Ses çıkarmadan kasabada dolanıp görevi tamamlamamız gerekiyor, gözlerimizi kapatarak yollardaki izleri takip ediyoruz fakat zaman zaman kapıları tekmeleyerek açmak gibi ses çıkaran şeyler yapmaya da zorluyor oyun sizi. Bu noktada yakalanırsanız kendinizi kurtarmanız ve uzaklaşmanız gerekiyor.

Karakterinizi kulüp evinde değişik güçlerle donatabiliyor ve yanınıza bir silah alabiliyorsunuz. Bu ya uyuşturucu atan bir arbalet, ya çekme kancası, ya da şok tabancası olabiliyor. Bu noktada işe yararlığın çoktan aza şok tabancası, çekme kancası ve arbalet diye gittiğini söylemeliyim çünkü tek bir okunuzu kullandığınız anda boş beleş bir şeye dönüşüyor arbalet.

Yetenek ağaçları da dört tane, iki tanesini seçebiliyorsunuz. Onlar da klasik şeyler; kaba güç, sessiz hareket edebilme, yaralanmaya dayanıklılık ve arkadaşlığın gücü. Hayır, açıklamayacağım arkadaşlığın gücü ne demek. Belki de arkadaşlığın gerçek gücü şu oyunu birlikte oynayacak birkaç arkadaşınızın olmasıdır.

Oyunda ölmek yok gibi bir şey. Fakat kendinize daha çok dikkat çektikçe asıl canavar ortaya çıkmaya başlıyor. Sadece gözlerinizi kapatarak görebildiğiniz bu şekil sizi bulmak için dışarı çıkıyor. Ve o noktada keşke oyun hep böyle olsa dedim çünkü gerçekten asıl gerilim bence orada. Gözlerinizi açık tutsanız şekli göremiyorsunuz, kapatsanız uyurgezerleri göremiyorsunuz… O ikilem oyunun tümüne taşınabilirmiş bence.

Bir süre sonra kendini tekrar eden bir tempoya girebiliyor oyun. Üstelik zor da. Bu noktada grupça oynamak oyunun asıl eğlencesi haline geliyor. Biraz bug'ı da yok değil, bazen tuş ve tıklama hassasiyeti kafasına göre değişiyor gibi geliyor. Ama yine de panikten ellerim terlemedi desem yalan olur şimdi. İndirimde falan grupça almanızı tavsiye ederim.

Bulabilene Yardımcı Oyuncaklar

- **FOAM BOMB:** Yüksekten atlarken yardımcı olacak.
- **NOISEMAKER:** Ses çıkartarak uyurgezerleri başka tarafa pıt pıt...
- **FLASH BANG:** Daha çok gürültü çıkararak sersemletmek için.
- **SLEEP TRIPWIRE:** Uyurgezersin sen, takıl da düş ehehehe.
- **TRANQUILIZER:** Uyusun da büyü– Bir dakika bu adamlar zaten uyumuyor mu yaa?

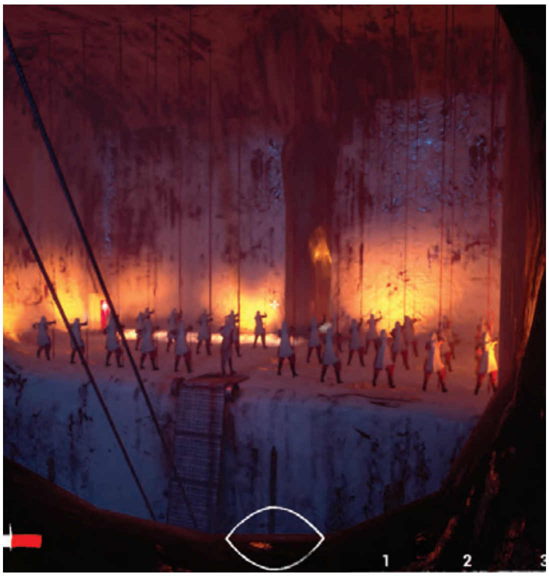
ENERGY BAR: Sizi yorulmadan koşturuyor.

- **BANDAGE:** Bandaj işte.





Tarikatsınız oğlum işte, tarikatsınız demiştim ben!!



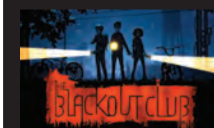
+

- İlginç konu
- Çevrimiçi ama tek de oynanabilir
- Kendi temponu kendin ayarla

–

- Bir süre sonra tekdüzeleşebiliyor
- Grup bulma kısmı henüz yeterince dolu değil

6+



Son Karar

Friday 13th sevenler bir baksın, keyifli fakat indirimi bekleyebilir.

TÜR: Korku / Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Question | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 114 TL (PSN), 85 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** theblackoutclub.gamepedia.com

ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

İnsanlık için birkaç ufak adım

EREN ERYÜREKLİ

Yaşam adil değildir dostlar. Siz isterseniz dünyanın en iyiliksever insanı olun yine de bir gece ansızın boğazınıza bıçak dayanabilir, bir kazaya kurban gidebilir veya sağlığınız yerindeyken kalp krizi geçirip mortu çekebilirsiniz. Doğa diye nitelediğimiz şey bu yaşamın bizim gezegenimizde vuku bulduğu alan, genel tabiattır ve yaşam ne kadar rastgele ve kaypaksa doğa da o kadar güvenilmez ve tahmin edilemezdir. Sözgelimi bir ormanda başınıza neyin geleceğini bilemezsiniz, bir orta yol olarak tarlanıza bir şeyler ektiğinizde neyin çıkacağını bilirsiniz ama orada bile ürüne böcek mi musallat olacak, fırtına mı çıkacak belirsizdir. Ama bu belirsizlik ve bilinmeyen korkusu insan ırkının beyninin zaman içerisinde gelişmesini, tam da ona uygun problemler yaratarak sağlamış, bugünlere gelmesinin yol haritasını çizmiştir. Yani düzen dediğimiz şey aslında kaosun eseridir. İşte o mücadeleyi ve bir noktada adaletsizliği oyunlaştırmış *Ancestors* ekibi ve liderleri Patrice Désilets, ki kendisi *Assassin's Creed*'leri icat eden kişi olur. Ceketleri ilikleyin yani.

Taş, mızrak, yaprak

Bundan 10,000,000 yıl öncesini anlatan oyunda amacımız hayatta kalıp soyumuzu devam ettirmek, bu kadar. Bunu hangi yollarla yapacağınız, hangi yöntemleri kullanacağınızsa size kalmış zira oyun hiçbir noktada elinizden tutmuyor, hatta bununla övünüyor. Evrimi esas aldığı için her şeyin bir sırası var. Misal daha birinci dakikadan ateş yakamıyorsunuz, öncelikle o ateşi koruyacak bendi inşa etmeniz, çalı çırpı toplamayı akıl etmeniz ve ateşi yakacak alet edevatı üretmeniz lazım.

Ama zaten tüm başlangıçlar basittir. Benim Ancestors deneyimlerim de öyle oldu. Bazı şeyleri çok geç buldum, bazısını da şak diye akıl ettim, ama genel olarak "Issız bir adaya düşsem nasıl hayatta kalırdım?" minvalindeki sorular oyunda da hayatta kalmamı sağladığından düz mantıkla pek çok şeyi çözebildim. Misal taşla sopa yontup sivriltmek gibi. Başlangıçta ufakça bir topluluktum ve tabii ki çocukların bakıma ihtiyacı vardı. Onları yanımda gezdirdikçe beynimde yeni oluşan nöron ağına enerji sağladıklarını gördüm, dolayısıyla bebeleri hiç yanımdan ayırmadım, onlar da beni sevdi zaten, keratalar. Bu nöron ağı ben bir şeyler keşfettikçe ya da tekrarladıkça onları daha kolay yapmamı, yeni beceriler kazanmamı sağlıyordu ki giderek çetinleşen şartlarda klanımın hayatta kalması kolektif gelişime bağlıydı. İletişim ve dilin oluşumu insanlık için aşırı önemlidir mesela, ama mızrak kullanmak da öyle. Et yemenin keşfi muhtemelen sizin bir avınızdan değil, başka bir avcıdan geri kalan artıklarla olacaktır veya hangi bitki zehirlidir, hangisi kırığa çürüğe iyi gelir, tez elden bilinesi şeylermiş. Acı yollarla öğrendim.

Zaten bir şey diyeyim mi arkadaşlar, oyun tam da girişte bahsettiğim gibi hiç adil değil. Ulan daha ağaçtan yeni inmiş maymunuz, ormanda

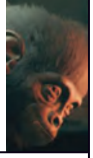


Ulan kılıç dişli kaplan, şimdi yaktık çıranı!





Klanın yaşlı üyeleri bilinmeyene daha iyi göğüs gerebiliyor.



Bireysel bir gelişim değil insanınki, yeni nesillere bayrağı teslim etmezseniz yok olur gidersiniz.



Bazı yerleri grup halinde geçmek ilerlemenin de anahtarı.



İNSAN OLMANIN GİZEMLİ YOLLARI

Ancestors en son bilimsel verileri baz alan bir oyun olduğundan hikâyeyi 10 milyon yıl öncesinin Afrika'sından başlatıyor ve evrimsel sürecin adımlarını izliyor. Lakin arada sırada meteor düşmesi, dev felaketler gibi durumlarla da karşılaşıyorsunuz tıpkı gerçek tarihte olduğu gibi. Bu noktada akıllara Carl Sagan'ın "hepimiz yıldız tozuyuz" dediği meşhur, dünyadaki yaşamın kaynağını uzaydaki farklı materyalleri taşıyan asteroitlere bağlayan sözü geliyor. Yani aslında evrim de sonradan düşen farklı türde taşlarla temasa geçildiğinde tetiklenmiş veya hızlanmış olabilir. Zira insan meraklı bir hayvan, illa elini sürecektir o taşa. Bilimkurgu filmlerindeki dünya dışı yaşamın müdahalesinden daha akla yatkın olan bu fikir belki hiç ispatlanamayacak ama insanın insan olma serüveninde bu taşların bir payı olma ihtimali de oldukça yüksek.

dolanıyoruz mal gibi çaaat kılıç dişli kaplan saldırır, çaaat yılan atlar zehirler, yok efendim dev kuş kapar falan. Hoş değil yani. E ağaçtan atlarsın tutunacak dalın olmaz güüm kemiğin kırılır, sonra sakat sakat ormanda saklanacak delik ararsın. Yani tehlike her an kapınızda, dolayısıyla safları sıklaştırmakta fayda var.

Varoluşun acılı yolları

Bu sıklaştırma geri beyinli klan üyelerine bir şeyler anlatmak, onları yanınıza çağırıp birlikte ava çıkmak ve bazen de o lanet kılıç dişli kaplana onları yem etmekten geçiyor ki bebeler kurtulsun, yeni jenerasyon hayatta kalsın. Acı ama gerçek. Oyunda ilk birkaç seferde siz daha üreyemeden falan klanınız yok olacak zaten. Dolayısıyla öğrendiğiniz her şeyi baştan defalarca öğrenmeye hazır olun, bu biraz can sıkıcı bir tekrar yaratsa da her yeni seferde daha bilinçli şekilde oynamaya teşvik ettiğinden aslında siz de bir nevi evrilip *Ancestors* cahilinden hayatta kalma uzmanına falan dönüşüyorsunuz bir vakitten sonra. Bu çoğu insanı demoralize edebilecek tasarım tercihi beni bilakis daha hırsla oynamaya sevk etti her seferinde. Ama size uymazsa da yapacak bir şey yok, çünkü bu oyun armut piş ağzıma düş sevenlere göre yapılmamış. Öğrenmesi kolay olsa da bir şeyler başarmak sabır işi.

Zamanla anlayacağınız üzere etrafı keşfetmek, ki bunu duyma, görme ve işitme yetilerimizle yapıyoruz oyundaki en büyük dayanak noktanız. O menfur kılıç dişli kaplan nerelerde dolanır, pitonun sesini duymak neden bu kadar önemlidir veya "Tatilde yaban domuzu avına mı çıksak?" dediğinizde hep duyularınızla ortamı keşfedip işaretlemenin önemi vurgulanıyor.

Tamamen sizin oyun hızınıza göre değişen yapısıyla *Ancestors* öyle pek de rahat oynanan bir oyun değil bu arada. Bazı kontrol aksaklıkları canımı sıktı mesela veya koskoca ormanı neden komple dallarda salınarak keşfedemiyoruz (güzel bir parkur mekaniği bu arada), belki ben barışçıl bir maymunum, kimseye bulaşmadan yaşayıp gideceğim. Ama tam da bu noktada devreye insanın bir şeylere bulaşa bulaşa, başını derde sokarak geliştiği durumu akıllara geliyor ve aslında dallardan yere indiğimiz vakit gelişmenin başladığı görülüyor. Yoksa tembel hayvandan hallice olurduk şu an bile. Kemikler ve taşlar, kurumuş dallar ve meyveler, yırtıcılar ve leziz butlu otoburlar hep yerdeydi ve bizler kanla sulanmış medeniyetimizi kurarken hep bunlardan faydalandık. Dolayısıyla oyun da bulduğu her fırsatta sizi yere indirmeyi başarıyor ve bu tabii ki adil değil. Zaten adalet de birlikte yaşamak için ürettiğimiz bir kavram, yoksa öğle yemeğinde birini akşam yemeğinde de bir diğerini yerdik.

İnsan olmak mı, maymun kalmak mı?

Ancestors yaşam gibi zor bir oyun, buna bazı kamera ve kontrol hamlıkları da eklenince yer yer sinir bozucu bile olmuş. Lakin onun haricinde de bence tasarım olarak harika bir oyun. Çok ince düşünülüp uygulanmış özellikler, keşif yapmanın zevki ve en basit balık avlamayı bulmanın neşesi bile ufak çaplı mutlu olmanın anahtarı gibi. Kâh talihli vahşet anları, kâh talihsiz kazalar derken oyundaki her seferinizde kendi öykünüzü yazdığınız hissi o kadar güçlü ki her şeyi tekrar baştan keşfetmek çok da koymuyor aslında. Mükemmel bir oyun kesinlikle değil ama farklı bir şeyler deneyip bunu hiç de fena olmayan bir şekilde kotarabilmesi benim takdirimi kazandı. İnsanın yaşam macerasının dikenli ve çamurlu yollarında bata çıka gidilen bir serüven olarak düşündüğünüzde gayet keyifli bir zaman vaat ediyor ama almadan önce mutlaka videoları filan da bir gözden geçirin. Çünkü bu macera kolaya alışmışlara göre değil.

+

- Görsellik
- Mantığı güzel kurulmuş
- Bir belgeselden daha öğretici
- Aralardaki vahşi doğa animasyonları gayet keyifli
- Nöron geliştirme sistemi iyi kurulmuş
- Her seferde farklı bir hissiyat veriyor
- Müzikler

−

- Kamera bazen yarı yolda bırakıyor
- Dala tutunamayıp ağaçtan düşmek
- Yeni mekânlar açılsa dahi yaptıklarınız pek değişmiyor
- Kontroller pek pratik değil

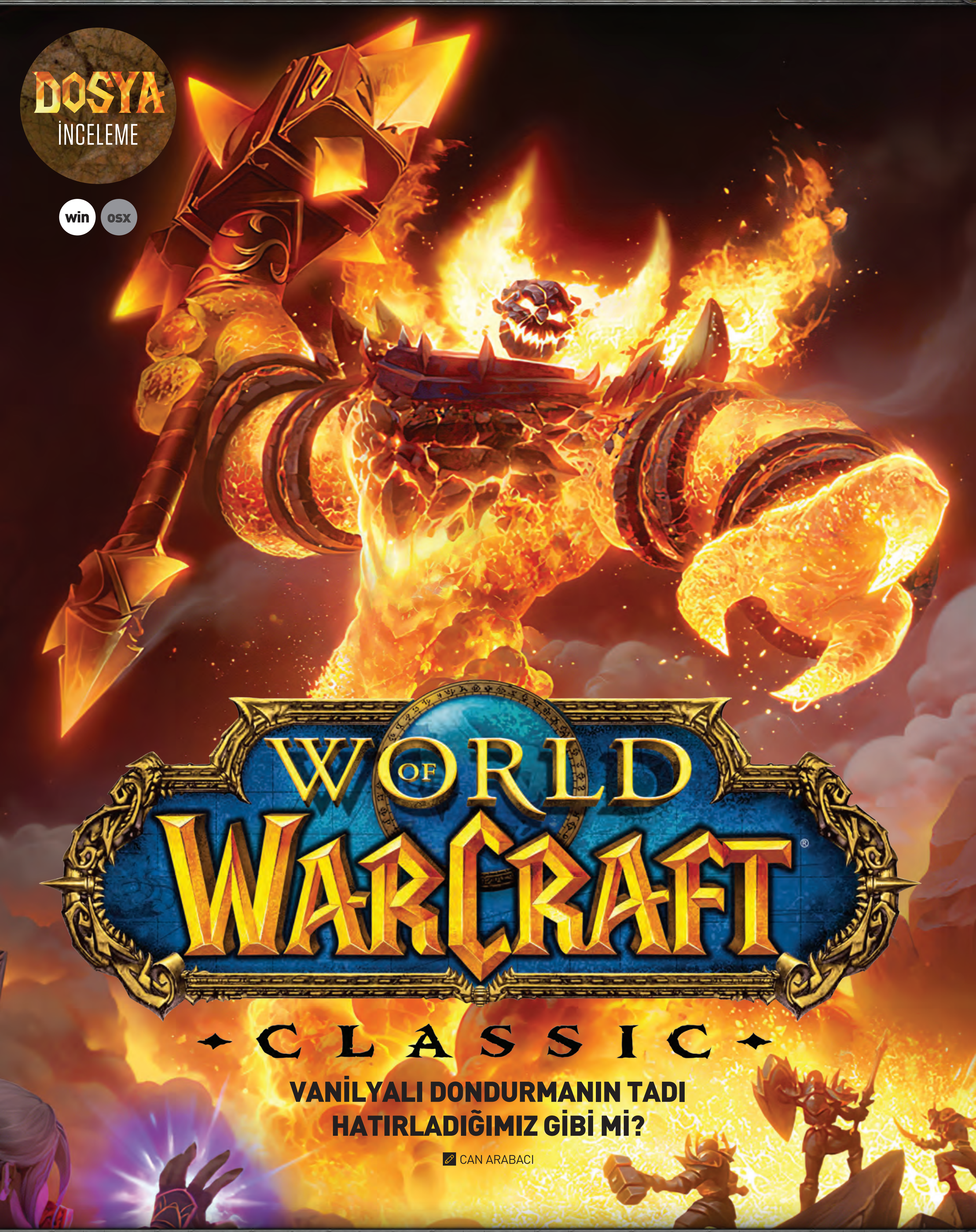
7



Son Karar

İnsanlığın meşakkatli serüvenine ortak olmak tahmin ettiğimden zevkli.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Panache Digital Games | **DAĞITIM:** Private Division | **DİJİTAL İNDİRME:** 230 TL (Epic)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** ancestors.gamepedia.com



DOSYA
İNCELEME

win osx

WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

VANİLYALI DONDURMANIN TADI HATIRLADIĞIMIZ GİBİ Mİ?

CAN ARABACI

Soğuk bir kış gününde yorgun argın eve gelip hemen bilgisayarın başına koşuyorsunuz. Masaüstüne şöyle bir bakış atınca gördükleriniz arasında yok yok resmen. *Half-Life 2* daha yeni çıkmış mesela; devamı nerede bu oyunun diye delirmiyoruz henüz. *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* diye bir oyun var ki günlerimiz gecelere karışıyor karşısında. *Prince of Persia: Warrior Within*'de milletin üzerinden sıçrayıp *Knights of the Old Republic II*'de Kreia'yla Güç'ün felsefesini tartışıyoruz. Derken *World of Warcraft* hayatımıza giriveriyor. Ve şaka değil, birçoğumuz için her şey sonsuza kadar değişiyor.

15 yıl! Yapım aşamasında Blizzard'ın bile en fazla 5 yıl ömür biçtiği bu devasa oyun 15. yılını doldurmak üzere an itibariyle. Hayatımın neredeyse yarısını bu oyuna (hatta aynı karaktere) adamış olduğum gerçeğini düşünmek bir yana, bu satırlara dökmek bile korkutucu. Belki *WoW*'u ilk oynadığımız o günleri geride bıraktık ama o bizi çok da geride bırakamadı. Onca zamandan sonra bir kez daha Klasik *WoW*'a başlıyor olmak oldukça garip bir his.

Yalan yok, J. Allen Brack zamanında "istediğinizi sanıyorsunuz ama aslında istemiyorsunuz" dediğinde adama hak vermiştim. Zira DeLorean'dan zaman makinesi yapmak gibi bir yeteneğiniz yoksa ya da bir bronz ejderha değilseniz 2004 yılına geri dönmek mümkün değil ve o tarihe göre tasarlanmış mekaniklerin, sistemlerin günümüzde tutunmasıysa... eh, neredeyse imkansıza yakın...

Pembe gözlüklerle nostalji turu

Öncelikle o dönemleri yaşamamış olanlar için altını çizeyim: *WoW Classic*, güncel *Battle for Azeroth*'tan çok daha ağır ve yavaş bir yapıya sahip. Karakterlerimiz henüz titan avatarlarını tokatlayacak kadar güçlü olmadığı için iki yaratık kestikten sonra oturup tıkınmak ve mana doldurmak için su içmek en sık yapacağınız şeyler olacak. Bu yavaş oynayış temposunun günümüzdeki tüketim çılgınlığını norm haline getirmiş oyuncular için fazlasıyla sıkıcı olacağını düşünmüştüm, *Classic* topluğu beni şaşırtmayı başardı. İnsanların bir yere yetişme ya da en iyi zırhları toplama gibi bir derdi (henüz) olmadığından çılgınca muhabbet edip yardımlaşıyorlardı. Aynı eskiden olduğu gibi! Ne yalan söyleyeyim, bunu tekrar göreceğimi beklemiyordum.

BfA'da oynarken kimseyle tek kelime konuşmanıza gerek yok ve zaten genellikle zorunda kalmadıkça da konuşulmuyor. Güçlü bir düşmanı mı öldüreceksiniz? Grup bulma fonksiyonu size ihtiyacınız olan her şeyi veriyor. Zindan mı yapacaksınız? Zaten sıra gelince otomatik ışınlanıyorsunuz. Sağlık ve mananız desek anında doluyor ve hedefinize en etkili, hızlı şekilde ulaşmaya çalıştığınızdan durup birilerine laf anlatmaya ya da yardım etmeye hiçbirimizin vakti yok zaten… Peki o zaman bu oynadığımız şeyin "devasa" ve "online" yanı nerede yahu?

Seviyesi yüksek düşmanlar zaten balyoz gibi vuruyorken bir de "Resist" etmeleri ayrı bir dertti...



NASIL OYNUYORUZ?

Neyse ki bazı teknolojiler gelişti de WoW Classic'i oynamak için 4 tane CD değiştirmek zorunda kalmıyoruz. Hatta ekstra pek bir şey satın almanıza da gerek yok. Kafanızı çok da karıştırmadan en basit şekilde özetleyebileceğim üzere: Aylık bir WoW ödemesiyle (13 euro) hem BfA'yı hem de Classic'i oynayabiliyorsunuz.



Classic'teki durum bunun tam tersi. Bir kere bölgelere özel chat kanalları inanılmaz muhabbetlere ev sahipliği yapıyor ve şaşılacak kadar da medeni ve düzeyliler (en azından benim oynadığım RP sunucusunda). Kimisi oyunun bu eski hâlini ne kadar özlediğinden dem vuruyor, kimisi geyik muhabbeti çeviriyor… General Chat'teki bir soruya cevap verirken 10 yıldan fazla süredir hiç konuşmadığım ve irtibatı kaybettiğim eski Guild arkadaşlarımdan birine bile rastladım; daha ne diyeyim!? Herkes birbirinin yanından geçerken buff atıyor, güçlü bir düşmanla karşılaştığınızda öleceğinizden emin olduğunuz anda hiç beklenmedik bir şekilde gelen heal hayatınızı kurtarıyor ve size yardım edenlerin desteğiyle galip geliyorsunuz. Böylece *World of Warcraft* bir kez daha canlı bir dünyanın parçası olduğunuzu hissettiriyor. Ve bu noktada *BfA*'da eksik kalan en büyük şeyin o sosyalleşme, maceraya atılma ve keşfetme hissiyatı olduğunu fark ediyorsunuz.

Tabii bunlar çok güzel şeyler ve bilhassa da *WoW*'un emekleme dönemlerini bizzat görüp geçirmiş olanlar için muazzam bir nostalji rüzgârı. Ama ister istemez









NELER FARKLI?

İlk defa oynayacaklar muhtemelen şoka uğrayacakları için o şok etkisini azaltmak ve oyunun nereden nereye geldiğini daha net göstermek adına güncel WoW ile Classic'in bazı farklarını örneklemek istedim:

• Barbershop ya da Transmog yok. Karakteri yarattıktan sonra tipini değiştirmek ya da uyumlu zırh görünümü ayarlamak fikrini kafanızdan çıkartın. TBC dönemine "palyaço zırhları" denmesi boşuna değil.

• Çok mühim bazı büyü ve buff'ları yapmak için malzeme gerekiyor. Sadece flask ve food alarak raid'e hazır olamıyorsunuz yani. Büyü malzemeleri, bandajlar, hatta Hunter'sanız bütün gece yetecek kadar mermi ya da ok, Warlock'sanız yeterince Soul Shard stoklamanız gerekiyor vs.

• Horde Paladin olamıyor, Alliance Shaman olamıyor.

• Düşmanlar aynı anda sadece 16 debuff alabiliyor. Daha güçlü debuff'ların üzerine yazmamak için belli yeteneklerinizi kullanmamak zorunda kalabilirsiniz.

• Bütün raid'ler için belli bazı elementlere direnç sağlayan ekipman gerekiyor. Molten Core / Onyxia için Fire Resistance, BWL için Onyxia'dan düşecek pullardan yapacağınız Onyxia Scale Cloak (Shadowflame üzüyor yoksa), Ahn'Qiraj 20 ve 40 için Nature Resistance, Naxxramas için Ice Resistance...

• 60. seviye olduğunuz gibi raid'lere koşamıyorsunuz. Süreç çok daha yavaş olmasının yanında bazı zindan ve raid'lere girmek için bir "Attunement" görev dizisi yapmanız gerekiyor. Bunları yapmak da bir hayli uğraştırıyor. Bazı zindanlara girebilmek için bile bir kişinin "anahtarı" olması gerekiyor. UBRS için anahtarla kapı açma hizmetini satan görürseniz şaşırmayın.

• Çok yüksek ihtimalle oyun sürenizin çoğunu çulsuz geçireceksiniz. Binek alma seçeneği 40. seviyede açılsa da muhtemelen siz çok daha sonra alabileceksiniz. Zira değil o binek için gereken 100 altını bir araya getirmek, seviye atlarken açılan yeni yetenekleri öğrenmek için gereken parayı bile zor denkleştireceksiniz. Hele bir de plate zırh giyen bir tanksanız raid sonrası tamir parası ödemek için lonca üyelerinizin toplaşıp size bağış yapması bile gerekebilir.

• Güncel WoW'da mana vb. konularda sıkıntı yaşamadığımız ortada ama Classic'te tekrar manayı idare etmeyi öğrenmek zorundasınız. Özellikle şifacı sınıfların manadan tasarruf etmek için barlarını aynı büyünün birkaç farklı seviyesiyle doldurup mümkün olduğunca düşük seviye olanları kullanmaya çalıştığı gerçeği var zira.

• Bütün zindanı çekip her şeyi AoE yaparak öldürdüğünüz günler sonraki ek paketlerde. Classic'te Crowd-Control yapmadan iki adım atamazsınız vallahi. O yüzden Mage'ler kuzu yapsın, Rogue'lar sap koysun, Warlock banish atsın, Priest Mind Control bassın...

• PvP yapıyorum diye girip bir kasabadaki çoluk çocuk herkesi kesmeye başlamaya niyetiniz varsa Dishonorable Kill diye bir şey olduğunu hatırlatırım. DK aldığınızda "onur" seviyeniz bir anda hızla düşüveriyor. Bir nevi BfA döneminin Sylvanas'ı olup çıkıveriyorsunuz. (*ve Can Sylvanas severler tarafından taşlandı*)



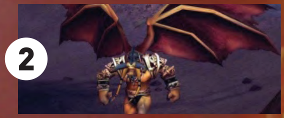


VANİLYA AROMALI FAZLAR

Classic duyurulduğundan beri aklımı en çok kurcalayan soru Blizzard'ın yama içeriklerini en başta mı yoksa zaman içerisinde mi oyuna ekleyeceği ve bir yerden sonra ek paketlere geçilip geçilmeyeceğiydi. İkinci sorunun cevabı hâlâ yok ancak ilki için Blizzard'ın yayınladığı bir yol haritası mevcut. Buna göre Classic altı fazdan oluşacak ve bu içerikler zaman içerisinde oyuna eklenecekler. Buna göre fazlar şunları içerecek:



Molten Core, Onyxia, Maraudon



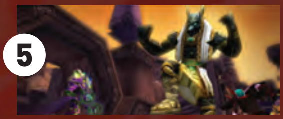
Dire Maul, Azuregos, Lord Kazzak



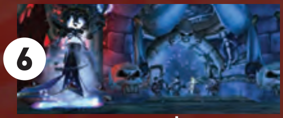
Blackwing Lair, Darkmoon Faire



Zul'Gurub, Dragons of Nightmare



Ahn'Qiraj Kapılarının Açılışı



Naxxramas, Scourge İstilası







"Thrall'cım, bak ileride bir gün Warchief'liği başkasına bırakmayı düşünürsen... Gözünü seveyim bırakma. Çok karışacak ortalık. Yapma."



Tam çiçek öldürürken arkadan saldıran elite raptorlar online mı?

kafamda koca bazı soru işaretleri de beliriyor bir yandan. Bu ne kadar bu şekilde devam edecek? Bir yerde günceli istila eden kitle burayı da yoldan çıkartacak mı? *Classic*'e özlem duyan tayfa hevesini aldıktan sonra da oynamaya devam edecek mi? Sadece nostalji hissi *Classic*'i ayakta tutabilir mi? *Classic*'ten sıkılındığında *The Burning Crusade*'e mi geçilecek? Bunları şu noktada cevaplamak gerçekten de çok zor. O yüzden de *Classic*'in devamlılığına inanmakta hâlâ birtakım tereddütlerim var.

Azeroth'un efsaneleri

Sosyal yanı beklentilerimin aksine eski günlerin tadını verdi de oyunun mekanikleri nasıl yaşlanmış acaba? Bu sorunun cevabı tamamen bakış açınıza göre değişiyor aslında. Dediğim gibi *Classic* çok daha yavaş bir tempoya sahip. Buna bağlı olarak da sistemleri, çarkları daha bir "rol yapmaya" oynuyor. Eğer bir silah kullanmak istiyorsanız sınıfınız izin veriyorsa alıp hemen sallamaya başlayamıyorsunuz mesela. Önce eğer o silahı bilmiyorsanız gidip bir bilenden yeteneği öğrenmeniz gerekiyor. Ondan sonra da oturup o silahı kullandıkça yeteneğinizi arttırıyorsunuz. Silahı kullanma yeteneğiniz düşükse sıklıkla ıskalıyorsunuz ya da düşman sizi blokluyor.

Ama öte yandan bunun külfet olan yanları da var. Mesela Druid'ler formdayken silah yeteneklerini geliştiremediğinden genellikle silah yeteneklerini geliştirmeye ekstra saatler harcamaları gerekiyor (her ne kadar formdayken maksimum sayılsa da formdan çıkmanız ve normal silahla saldırmanız gereken zamanlar da olacak). Dediğim gibi, bu biraz da sizin bakış açınıza göre iyi ya da kötü sayılabilecek bir durum. Lakin benim feci şekilde suratımı buruşturarak hatırladığım kâbus gibi durumlardan birisine de değinmem lazım bu noktada: Eğer raid yapmak istiyorsanız oynamak istediğiniz yetenek ağacını değil, Blizzard'ın size setlerde direttiği yetenek ağacını kullanmak "zorundasınız". Paladin/Shaman'sanız heal'lamak, Warrior'sanız tanklamak demek bu. Eğer çok sıra dışı ve iyi bir oyuncusanız ya da loncanıza nazınız geçiyorsa çok ufak bir ihtimalle bu sınırları yıkabilirsiniz. Ama ben 14 sene önce loncamı ayı formunda da tanklayabileceğime ikna etmek için PvP seti toplayıp aylarımı harcadıktan sonra bunu tekrar etme konusunda hiç de hevesli değilim doğrusu.

Yerim bitti ama *WoW* hakkında söylenecekler asla bitmiyor tabii. 15 sene daha bahsetmeye devam eder miyiz bilmiyorum fakat *Classic*'in en azından orijinal tecrübeye olabildiğince yakın olduğunu o dönemleri bizzat yaşamış biri olarak gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Bazı özellikleri çok fena yaşlanmış olsa da en azından girip bir nostalji yapmak için uğramaya ya da kaçırdıysanız o havayı bizzat solumak için denemeye değer. Yine de dürüst olacak olursam, kendi adıma ilk birkaç gün içerisinde nostaljik hevesimi aldıktan sonra çok uzun süreli ziyaret etmeye devam edeceğimi sanmıyorum.

+

- Eski ortamı gerçekten de orijinaline çok yakın bir şekilde yansıtmışlar!
- Oyuncuları sosyalleşmeye itiyor
- Güncel WoW'dan çok daha fazla "rol yapma oyunu" hissi veriyor
- Sizi küçük, Azeroth'u büyük hissettirmeyi başarıyor
- Halihazırda WoW oynuyorsanız ekstra bir ücret istemiyor

−

- Çok fazla vaktinizi istiyor
- Çoğu mekaniği fazlasıyla eskimiş durumda
- Eğer topluluğunu koruyamazsa devamlılığı şüpheli
- O dönemi bizzat yaşamış olanlar için yeni bir şey ifade etmiyor

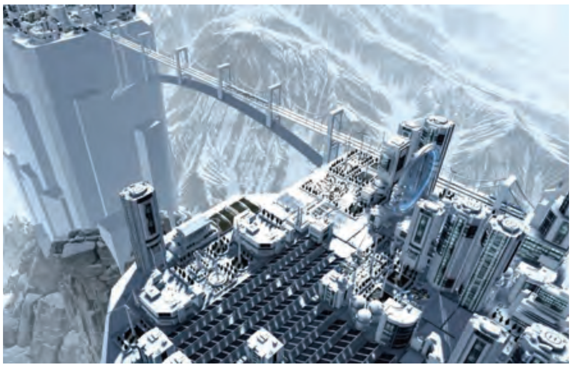
7+

Son Karar

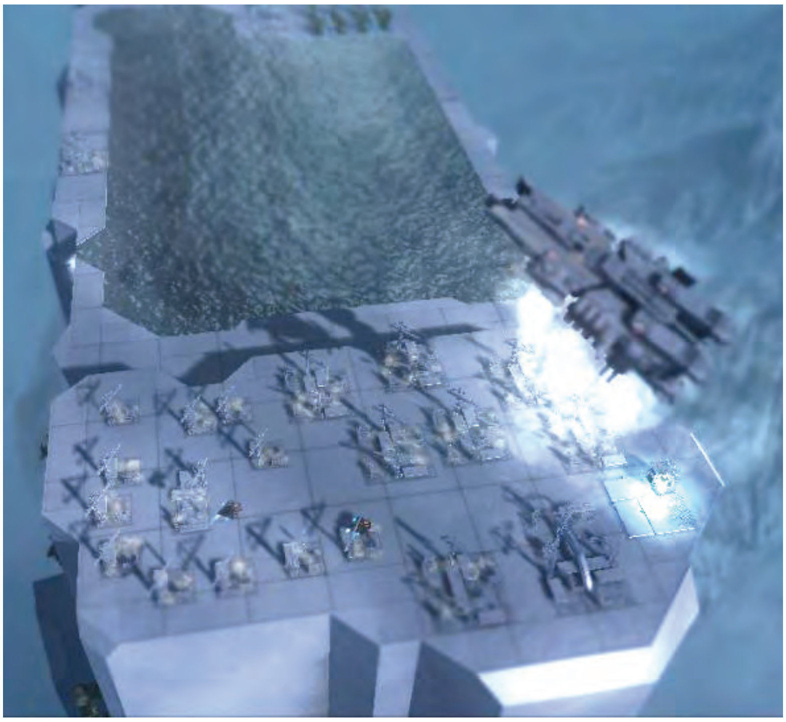
Nostaljisi güzel, ortamı güzel... Ama nereye gideceği meçhul. Yine de girip biraz eskiyi yad etmek için güzel fırsat.

TÜR: DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** WoW paketleriniz varsa ücretsiz (13 Euro / aylık)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** classic-wow.fandom.com





Depo kurduğumuzda kaynaklar yörüngedeki gemiden geliyor.



CLIFF EMPIRE

Yüksek yüksek tepelere şehir kurmasınlar

ERKUT ALTINDAĞ

Yine bir nükleer savaş, sonrasında bozulan ekoloji sebebiyle yörüngedeki uzay gemilerinde hayatta kalmaya çalışan insanlar... Öldürücü bir sis ve soğuk hava... Peki nasıl sağ kalacağız? Yeraltında sığınaklar inşa edip her şeyin geçmesini bekleyerek mi? Denizleri keşfedip bir denizaltı imparatorluğu mu kuracağız? Yoksa uzayda dünya benzeri gezegenler keşfedip uzak diyarlara barış mı götüreceğiz? Bu alternatiflerin her birisi oyuna dönüştüğü için, yapımcı firma Lion's Shade yeni ve fantastik fikirler üzerinde çalışmış, karşımıza da oldukça uçuk bir konseptle çıkmış. Yüksek kayalıkların üzerinde inşa edilen dev şehirler!

Direkt içindesiniz

Cliff Empire konuyu hiç uzatmadan doğrudan sizi sahaya davet eden bir oyun. Oldukça kısa ve sessiz bir tanıtım introsundan sonra oyun bize üç farklı seçenek sunuyor. Açık dünya (sandbox) veya kule savunması modlarını seçerek klasik senaryo moduyla hiç uğraşmadan aksiyona geçebilirsiniz. Senaryo modundaysa tüm teknolojileri zamanla keşfetmemiz gerekiyor ve kaynaklarımız sınırsız değil. Her yaptığımız eylemin ve tercihin bir bedeli var. Kayalıkların üzerine şehir inşa etmek oldukça farklı bir fikir ve insanoğlunun tekrar yaşanabilir bir dünyaya dönmesi bizim elimizde olduğu için elimizden gelenin en iyisini yapmak zorundayız. Oyunun başında üç farklı kayalık ve bunların her birisine ait özel bütçemiz var. Tüm bu imkânlarla en iyi gökyüzü şehrini biz geliştirmeye çalışıyoruz.

Uçurumun kenarında olan bir şehri yönetmek

Tüm bunlarla uğraşırken şehrimizin prestijini de yukarıda tutmamız gerekiyor. Sosyal çevre düzenlemeleri, istihdam sağlayan binalar, üniversite veya gezi alanları gibi birçok detayı da oynanışa dâhil etmeye çalışmışlar. Hepsine aynı anda hâkim olmak güç ancak işler karıştığında space tuşuna basıp oyunu dondurabiliyor, daha rahat karar alabiliyorsunuz. Gerçek hayatta böyle bir imkânımız olmadığını düşünürsek, en azından *CE*'de bize sağlanan bu hakkı kullanmamızda bir sakınca yok. Benzer şekilde her binanın getirdiği avantajlarla birlikte bazı kullanım kısıtları da bulunuyor. Örneğin enerji üreten güneş panelleri doğal olarak gece enerji üretemiyor, bu sebeple gündüz üretilen enerjiyi depolayacak binalar kurmak akıllıca olabiliyor. Rüzgâr tribünleriyse sadece rüzgârlı günlerde enerji üretebiliyor. Bazı yeni teknolojileri geliştirmek için üniversiteye ve bazı binalarda güncellemelere de ihtiyacınız olacak. Doğal felaketlerle mücadele ederken bir yandan yörüngedeki merkez komutadan gelen emirleri de uygulamaya çalışacaksınız.

Oyunun ilerleyen aşamalarında mantığa tam olarak uygun olmayan bazı işler de olabiliyor. Örneğin hiçbir sebep yokken aniden su rezervleri azalabiliyor veya halkın mutluluk seviyesi hızlıca düşüyor. Muhtemelen oyunu heyecanlandırmak için konulan hamleler ancak *Cliff Empire*'ın gerçekçilik seviyesini de aşağıya çekiyor. Renk paletiyse ağırlıklı olarak gri etrafında oluşturulmuş ve genellikle soğuk tonlar tercih edilmiş. Tüm atmosferi kış olan bir oyunda başka ne yapabilirlerdi diye sormanız çok doğal ancak bu renk paleti bir süre sonra oyunu monotonlaştırmaya başlıyor.

Cliff Empire getirdiği yenilikçi fikirler, kurmaya çalıştığı fütüristik dünya ve düzgün oynanış mekanikleriyle tam bir fiyat/performans oyunu. Çok fazla sayıda güçlü rakibi var ve hitap ettiği kesim çok geniş değil. Ancak bu türde yeni bir soluk arayanlar için *Cliff Empire* da hiçbir pişmanlığa yol açmayacak bir seçim.

+

- Yenilikçi yaklaşım ve genel hatlarıyla sorunsuz işleyen oyun mekanikleri
- Akıcı oynanış
- Şehir inşa ederken yeterli sayıda birim seçeneği var

−

- Müzikler olmasa da olurmuş
- Zayıf sunum

6



Son Karar

Şehir simülasyonu meraklıları için uygun fiyatlı ve geniş içerikli, iyi bir alternatif.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Lion's Shade | **DİJİTAL İNDİRME:** 20,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-143-ce

VIOLA

Merhaba kemancı kız!

MERVE AKMAN

Uzun bir süredir "basit" ve klasik RYO'lardan uzak kalmışım. Bu ara farkında olmadığım bir ihtiyacımı karşıladı *Viola*. Yani tabii klasik falan dediğime bakmayın, aslında güzel bir karışım ve sıradan olmaktan uzak kendisi. Yapımcısı tek bir kişi ve pek çok bilinen oyundan ilham aldığını söylüyor; *Zelda, Final Fantasy, Mario* gibi. Bunları güzelce harmanlayıp kendi özgünlüğünü de katarak gönlümü kazandı doğrusu.

Viola, platform öğeleri de yoğun olan (veya "olacak gibi duran" diyelim) bir RYO. Hopıdık zıpıdık ilerleyerek karşılaştığınız canavarlarla sıra tabanlı olarak savaşıyorsunuz. Ee, gayet sıradan. Değil! *Viola*'nın özelliği, bu sıra tabanlı çatışmalarda istediğiniz eyleme basıp da uzanıp yatmamanız, tuşlara basarak mücadelenizi kendiniz vermeniz. Bu bazen doğru anda doğru tuşa basma, bazen basılı tutma, bazen de "abanma" şeklinde oluyor. Düzgün basamazsanız da saldırınız başarısız oluyor. Sıra kaybetseniz de AP/CP kaybetmiyorsunuz, merak etmeyin.

Evet, olmazsa olmaz güç kaynaklarımız da mevcut. AP bildiğiniz mana iken CP daha kral bir şey. Daha güçlü saldırılar yapılıyor bu meretle. Her saldırının bir elementi de var tabii, kütüphanede okuduğuma göre sekiz element varmış: ateş, su, odun (tahta?), ışık, karanlık, zaman, gökyüzü, buz ve taş. Şimdi neden "kütüphanede okuduğuma göre" dedim? Çünkü erken erişim pek kısa olduğundan bütün elementleri göremediğimi düşünüyorum. Düşünüyorum, zira saldırıların yanında sadece bir sembol var. Herhangi bir yerde bakabileceğim bir yetenek listesi de yok. Elementlerin birbiriyle etkileşimi (birbirine karşı zayıf/güçlü olma durumu) olduğu söyleniyor ama bu da liste olarak elimize verilmiyor, keşfetmemiz isteniyor genel olarak bu tür şeyleri.



Bölümde ilerleyişimiz platform oyunu mantığında.

Peki neden "Viola"?

İki saatçik süren erken erişim sürümünde öğrendiğim kadarıyla hikâyeyi biraz çıtlatıp sizi heveslendireyim istiyorum. Viola adlı tatlış kızımız keman çalma konusunda beceriksiz olduğu için çok mutsuz ve umutsuz. Sonra bir gün yine keman çalarken (çalamazken) pat diye bir dünyaya çekiliveriyor. Bu ilginç dünyada karşısına konuşan bir kurt çıkıyor ve ona yardımcı olmak istiyor. Meğer onların dünyasında da aynı anda gökyüzünde kocaman bir delik oluşmuş. Bu iki olayın bağlantılı olduğunu düşünen ikili yola koyuluyor ve farklı yol arkadaşları da ediniyor. Şu anda Viola haricinde dört karakter var ancak gelecekte 10+ karakter vadediyor yapımcı. Bu macerada gerek Viola'nın gerekse yoldaşlarının öykülerini de öğreniyoruz, yani öğreneceğiz.

Erken erişimde aldığım ipuçlarına göre sevimli mi sevimli, olumlu mu olumlu bir öyküsü olacak oyunun. Kendini sevmenin önemine vurgu yapılacağı söyleniyor. Devamını merakla bekliyorum.

Bremen mızıkacıları olmasın bu?

Oyundaki tek müzisyenin Viola olduğunu düşünmeyesiniz sakın, bütün dostlarımız bir enstrüman çalıyor! Öğrendiğimiz şarkıları çaldığımızda (evet, bunu da kendi ellerimizle yapıyoruz) bize eşlik ediyorlar ve bu sayede gizli geçitler açmak ya da kamp ateşi yakmak gibi şeyler yapabiliyoruz. Tatlı demiştim size.

Keşke benim enstrümanım da beni başka bir dünyaya çekse dedirtecek tatlış bir evren...



İkinci harita biraz renksiz kalıyor.



+
- Dünya tatlısı!
- Müziksel yönü başarılı
- Klasik JRYO'lara özgün dokunuş

−
- Henüz fazla kısa
- Tuş zamanlaması zorlayabiliyor
- Savaş dışında yetenekler can doldurma yok

Son Karar

Henüz çok kısa olmasına rağmen gelecek vadeden "müzikal" bir JRYO.

TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Jelle van Doorne | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,5 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-143-viola





Zamanında buralar hep dut–
Haa, okulmuş okul...

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2: EXPEDITIONS: EP.1

Siz bu yazıyı okurken Expeditions çoktan kalkmış olacak...

YASİN İLGÜN

The Division 2 beklentilerimin fazlasıyla üstünde bir looter-shooter oldu. Büyük sıkıntıları olmayan, tamamen bitirilmiş bir oyun vardı karşımızda ve oynaması da bir hayli zevkliydi. Yetmedi güncelleme üstüne güncelleme geldi, yeni görevler, kozmetikler, silahlar ve hatta özel ustalıklar açıldı. Üstelik de "hadi ekledik oldu bitti"ye de getirmediler hani. Dengeleme güncellemeleri de tadında, ayarındaydı.

Bu ücretsiz içerik paketlerinin sonuncusuysa sonunda bizi Washington'ın dışına taşıyan Expeditions oldu. Expeditions'ın ilk bölümü D.C. Outskirts, sezonluk bileti olanlar için erkenden açıldıysa da geri kalan *The Division 2* oyuncularıyla da bir hafta içinde kendisiyle buluşmuştu. Parayı verenin düdüğü çalması yerine parayı verenin düdüğü önceden çalması bence kabul edilebilir bir strateji. Ubisoft'un geçmiş hatalardan ders çıkardığının da bir göstergesi tabii.

İki yeni ana görev, egzotik eşyalar, yeni tasarımlar

Expeditions'la birlikte oyuna iki ana görev eklendi. Bunlardan Camp White Oak bizi Black Tusk'ın peşine takıyor. Black Tusk'la birlikte çalıştığı ortaya çıkan Başkan Ellis, Black Tusk'la bu bölgede bir üs kurmuş durumda, görev de onu ele geçirmek. Manning National Zoo bölümündeyse bir diğer kaçak lider olan Emeline Shaw'un peşine düşüyoruz. Oyunun başa bela gruplarından Outcasts çetesinin lideri Shaw, askerlerinin arkasına saklanmış durumda ama nafile tabii ki. Zorlayıcı ve keyifli çatışmaların ardından kendisine ulaşıyoruz ve oyunun ana hikâyesinde canına kıydığı Division ajanının intikamı peşinde koşturuyoruz. İki ana görev de doyurucu ve yeni bir atmosfer sunuyor.

Tabii bu ana görevlere ek olarak yeni kıyafetler ve yeni silah tasarımları da oyuna ekleniyor. Aynı zamanda Operation Dark Hours için keşif modu eklendi. Keşif modu aslında bir zorluk seviyesi ve bu modu biraz daha kolay hale getiriyor. Hatta güncelleme bir de maç bulma modu ekliyor. Bununla birlikte keşif modu daha kolay olduğu için egzotik eşya ödülü kaldırılmış. Egzotik ödüller için normal zorluk seviyesinde görevi sırtlamanız gerekiyor. Bunlar da yetmediyse iki tane de gizli kısa görev daha oyuna eklenmiş durumda.

Expeditions modunu neden göremiyorum?

Bu kadar güzel şey saydım ama ne yazık ki şimdi sizleri üzeceğim. Zira Expeditions modu ve bu modun sonundaki hediye olan egzotik silah Diamondback şu an için kapalı...

Şöyle ki: *The Division 2*'nin Episode 1'inin Expeditions modu Kenly College isimli bir uydurmaca üniversitenin kampüsünde geçiyor. Askeri bir konvoyun son mesajını yakalıyoruz ve olay yerini araştırmak için konvoyu bulmaya gidiyoruz. Expeditions üçe ayrılıyor. Bölümlerden biri kütüphanede, biri metro istasyonunda ve diğeri de öğrenci yurdunda geçiyor. Her hafta bir bölüm açılıyordu ve üç bölümü de bitiren oyuncular en sonunda Diamondback ödülünün de olduğu hazine odasına ulaşıyordu. Ancak ilk rotasyon bittikten sonra Expeditions modu geçici olarak kaldırıldı. Oyuna eklenmesi gereken ancak hâlâ bitirilemeyen "ustalık modu" tamamlandığında Expeditions da geri dönecekmiş. Yani insanların hevesini kursağında bıraktılar. Ben de arkadaşımın balayından dönmesini bekliyordum ve kurbanlardan biri oldum, sadece bir Expedition haritasını oynayabildim.

Ubisoft en kısa sürede bu modu geri getireceğini duyurdu ama oyunun topluluk müdürü yaptığı açıklamada "biz en başından beri Expedition'ları dönem dönem açmayı düşünüyorduk" ifadelerini kullandı. Haliyle şu an The Division takipçilerinin kafası biraz karışmış durumda. Muhtemelen Expeditions'a ustalık sistemi tamamen geri dönüş yapınca kalıcı olarak kavuşacağız efendim.

Madem tam bitmemişti ve kaldırılacaktı, bunu neden önceden duyurmadılar demeden edemiyor insan.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Massive Entertainment | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
DAHASI İÇİN: thedivision.fandom.com



Taunt özelliği veren yeni yardakçı kart özellikle zoo destelerinde çok etkili oluyor.





HEARTHSTONE: SAVIORS OF ULDUM

Ne uldum ne buldum

ALİ SEZGİN

Hearthstone'un kart oyunlarına aşina olan olmayan, büyüklü küçüklü herkes tarafından oynanan bir oyun olmasında Blizzard'ın çabalarının muazzam bir payı var. Zamanında *Warcraft*'tan çıkma basit bir kart oyunu olarak yoluna başlasa da artık kendi ayakları üzerinde duran bir esere dönüştü *Hearthstone*. Hepsinden önemlisi süregelen bir hikâyesi var artık. Son 3 ek pakettir izlediğimiz E.V.I.L grubu sonunda kötü amaçlarına ulaştı ve Dalaran'ı Antik-Mısır temalı mitlerle dolu Uldum'a indirmeyi başardı. *Wacraft* oyuncularının tahmin edebilecekleri üzere Uldum denildiğinde akla kaçınılmaz olarak reenkarnasyon, mumyalar ve elbette ki gizli hazineler geliyor. *Hearthstone*'un bu yeni ek paketinde oyun mekaniği olarak bunlardan fazlasıyla var.

Görevi yap, yeteneği kap

Genel olarak *Saviors of Uldum*'a baktığınızda Blizzard'ın ne yapmaya çalıştığını hemen anlıyorsunuz. Daha önceki ek paketlerde beğenilen hangi içerikler varsa hepsi biraz değiştirilmiş haliyle oyuna eklenmiş. Oyunda yeni yeteneklere sahip kahramanlar yok ama yetenekler veren görevler var mesela. Görevlerin neredeyse tamamı daha önce üst seviye görülmeyen ama potansiyeli olan temalı desteler üzerinden gitmiş, bu da oldukça iyi olmuş. Favorim, istediği kartları hem iyileştiren hem de güçlendiren Priest görevi ve Battlecry efektlerinin iki kere işlemesini sağlayan Shaman yeteneği oldu. Bazı görevler üçüncü veya dördüncü turda tamamlanabilirken, daha güçlü olanları bitirmek biraz daha zaman alabiliyor. Elbette bu destenizi nasıl yapacağınıza da bakıyor, tamamen görev yapmak üzerine kurulu bir deste oyunun sonlarında zayıf kalabiliyor da. Görevlerden gelen özellikler fazlasıyla güçlüler. Özellikle Control desteleri arasında Dr. Boom kullanan Warrior haricinde uzayan oyunlarda görev kartlarını yenebilecek güçte bir desteye denk gelmedim.

Reborn temalı kartlar yüzünden birden fazla düşmana hasar veren büyüler de biraz gözden düştü. Rakibiniz tahtayı ucuz ama yeniden doğabilen kartlarla doldurunca ister istemez elinizdeki o 5-6 manalık alan vuran büyüleri veya comboları harcamak istemiyorsunuz. Blizzard bu konuda çeşitliliği arttırmak için Plague serisi büyüleri ortaya çıkarmış. Bunlara yeni bir mekanik demek ne derece doğru olur bilmiyorum ama iki tarafı da keskin bir bıçağı andırdıkları kesin. Çünkü bu büyüler dost düşman demeden herkesi etkiliyor. Dolayısıyla doğru şartları sağlamadan bu büyüleri kullanmak yeri geldiğinde oyunu kaybettirebiliyor da.

Beni destem için seviyorsun!

Saviors of Uldum, incelmemi yazdığım bu 3 haftalık süre dâhilinde oyunun metasını beklendiği gibi değiştirmese de Blizzard bu konuda çok pasif kalmadı. Biraz bekleme süresinin ardından Khadgar Mage ve Boom Warrior zayıflatıldı ki bu da diğer destelerne ve oyun tarzlarına biraz nefes aldıracaktır. Aynı destelere tekrar tekrar yenilmek ve belirli bir seviyeden sonra sadece onlarla karşılaşmak oyunu sıkıcılaştıran etmenlerdendi. Şu anki haliyle yeni yetenekler, eğlenceli kartlar ve garip kombolara imkân veren *Saviors of Uldum* hoşuma giden ek paketlerden biri oldu.

Öte yandan *Hearthstone* için oyunu ciddi anlamda değiştirecek ve oyundaki rastgeleliği bir nebze azaltacak daha sağlam bir ek pakete hâlâ ihtiyaç olduğunu düşünüyorum. Profesyonel oyuncularını ardı ardına farklı oyunlara kaybederken, Blizzard'ın kart oyunlarındaki eğlenceli, rastgele oluşan komikliklerin ötesinde içerikler de bulması gerektiğini düşünüyorum. *Saviors of Uldum* sağlam bir ek paket ancak *Hearthstone*'un ihtiyacı olan desteyi karıştırıp kıracak o önemli paket değil.

TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 70 euro (60 kart paketi alırsanız) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** icy-veins.com

DARQ

win

Darq qeyfi

Darq neredeyse tamamı tek bir kişi tarafından hazırlanmış bir korku-bulmaca-platform. "Bir video oyunu yapmak için gerekli her şeyi öğrenmek, sıfırdan başlayıp bir oyun tasarlamak ne kadar zaman alır acaba?" sorusunun cevabını 3,5 yıl ve yaklaşık 10.000 saat olarak vermiş bu çalışmasıyla Wlad Marhulets.

Lloyd isimli bir çocuğun kabuslarında hapsolup kalması ve bu mahpusluktan kurtulmak için çabalayıp durmasından müteşekkil bir hikâyesi var oyunumuzun. Yataktan tekrar tekrar kalkıyor ve her seferinde bir başka kâbusun içinde buluyoruz kendimizi. 6 bölüm boyunca tekrar eden rutinimizin başlangıç noktası oluyor bu uyandım sanıp da uyanamayışlar. Bunu çözülecek bulmacalar takip ediyor ve her bölüm yine yatağa uzanışımızla son buluyor, yine aynı koşuşturmacaya başlamak üzere tabii. 6. bölümün sonuysa oyunun nihai koşuşturmacasına bağlanıyor.

Oyunun platform kısımları hoplama-zıplama gibi aksiyonlardan ziyade duvar yürüyüşlerinden oluşuyor. Bulmacalarsa zaman zaman etraftan topladığımız nesneleri gerekli yerlerde kullanmak, kimi zaman da şekil bulmacaları veya ortam manipülasyonu olarak gösteriyorlar kendilerini. En zorlu (ve çoğu zaman da en zevkli) olanları bunların hepsini birleştirip parçayı tak, tuşa bas, kolu çek, koş, döndür, dön, duvara tırman, duvardan in... ezcümle yapılacak ne varsa yapmamız gereken bulmacalar. Ne var ki bunlara pek denk gelmiyoruz, sayıca çok az kalmışlar.

Zorlu dediğime de bakmayın, öyle aman aman zorlayacak bir bulmacayla da karşılaşmıyoruz. Kısa oyun süresinden mütevellit gerilim anları da çok uzun soluklu olmuyor. Ama totale bakıldığında oyuncuyu içine çekebilmiş, artıları ağır basan bir oyun çıkıyor karşımıza.

Darq Limbo'yu, *Inside*'ı, biraz da *Little Nightmares*'i andırıyor. Onlar kadar etkileyici olmasa ve kısa sürse de hafızanızda hoş bir anı olarak yer edebilecek, türe ilgi duyanların şans verebilecekleri oyunlardan. ■ **ENGİN**





+

- Görsel tasarımı
- Keyifli bulmacalar
- Türkçe

−

- En keyifli olan bulmacaları çok az
- Kısa, epey kısa

7

Son Karar

Platform-bulmaca oyunlarını sevenler ilk fırsatta kütüphanelerine eklesinler derim.

TÜR: Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Unfold Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-143-darq

THE CHURCH IN THE DARKNESS

sw | one | ps4 | osx | win

Karanlıktan ziyade sığ kalmış

Oyunlar hakkında yanıldığımız oluyor bazen. Tanıtım yazıları-filmleri, ekran görüntüleri kafa karıştırıcı, yanıltıcı olabiliyor. Karanlıktaki kiliseyi, belki karanlığın da etkisiyle, aksiyon/RYO, hack & slash türünde sanmam benim hatamdı işin aslı.

Kalabalık şehirlerden, yalnızlık ve sevgisizlik ortamından bunalıp soluğu ne idüğü belirsiz tarikatlarda alan Batılı ergenler gibi yanıldım ben de bu oyun için. Oyunun birkaç cümlede özetlenebilecek senaryosuna göre, şüpheli, karanlık bir tarikata katılıp ailesinden ayrılan yeğenimiz Alex'i evine döndürmek amacıyla haritayı turlamaya başlıyoruz. Bütün olayımız da haritada bize bilgi verecek yardımcı kişilere ulaşmak, bunu yaparken de, tabii, nöbetçilere yakalanmamak. Ctrl tuşuyla koni şeklindeki görüş alanlarını gördüğümüz nöbetçileri arkadan yaklaşıp bayıltabiliyoruz, bir de R tuşuyla taş atıp dikkatlerini dağıtabiliyoruz. Ayrıca, "Özgürlük Şehri" sakinlerini bayıltıp kıyafetlerini alıp giyebiliyoruz, nöbetçilerin görüş alanından kaçmak için fazladan birkaç saniyemiz oluyor. Saklanmak için de kullanılan dolap ve sandıklardan birkaç parça eşya çıkıyor, cephane ve iyileştirici ilaçlar gibi. Bir de aynı geyiklerden bahsedip duran mektup, kartpostal, broşür vb. yazılar. Muhtemelen oyunlarda toplanılan okumalık malzemelerin en klişe ve sıkıcıları bu karanlıktaki kilisede.

Bütün bunların üzerine gereksiz ve anlamsız zorluğu ekleyin ve benim düştüğüm hataya düşmeyip bu gereksiz oyundan uzak durun, oynamakla hiçbir şey kazanmadığım gibi yarım vaziyette bekleyen oyunları tamamlama zamanımdan kaybettim bu yapay, zorlama şehirde. Gizlenmeli kaçmalı oyun olarak *Crookz: The Big Heist'ı* hatta *Serial Cleaner*'ı tavsiye edebilirim. ■ **NOYAN**



Görüştüğümüz ilk NPC'den amacımız hakkında bilgi alıyoruz.



+

- Seslendirmeler idare eder
- Öldürmemeyi teşvik etmesi güzel bir düşünce

−

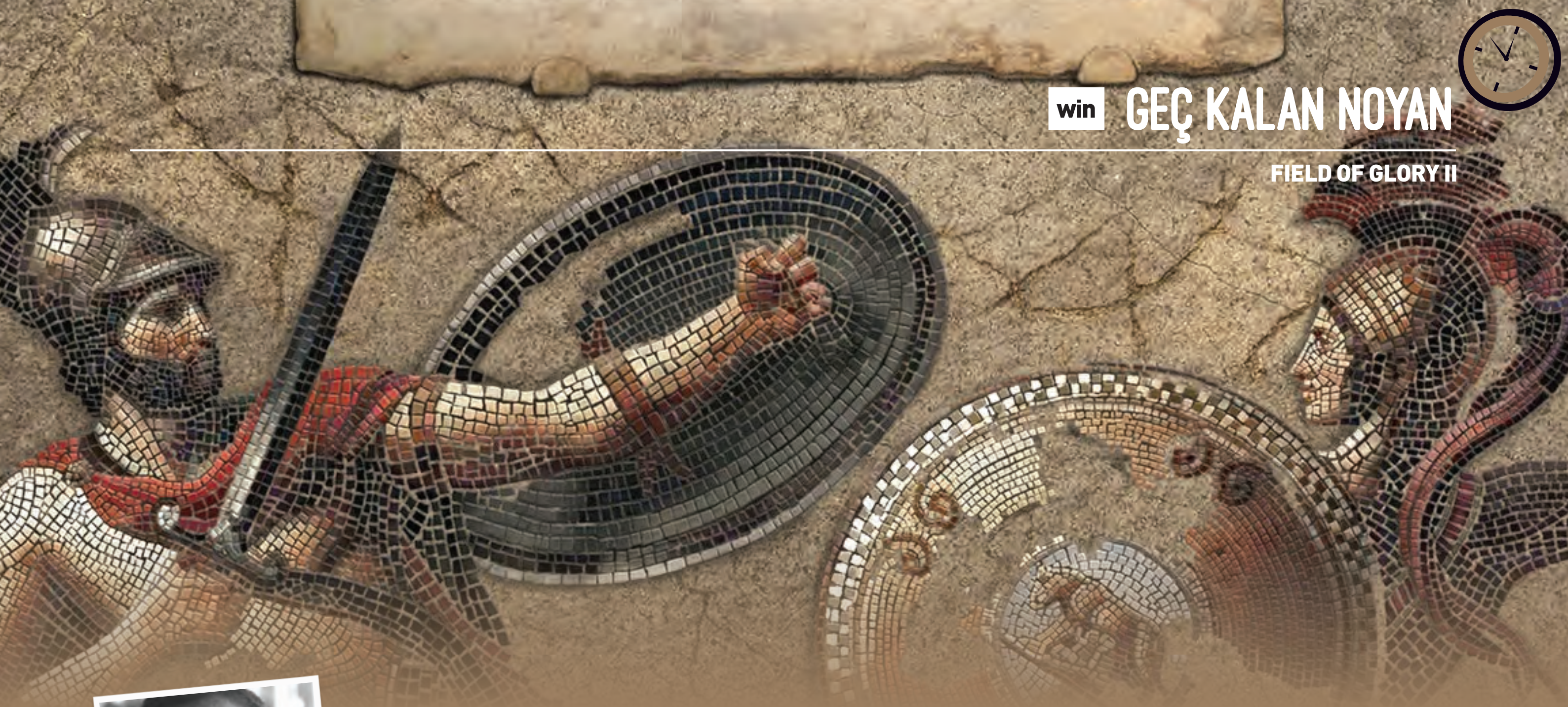
- Oyun süresi ve baştan sona tüm içerik sığ
- Fazla çabuk tekrara bağlıyor

5

Son Karar

Karanlıkta bekleyebilir.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Paranoid Productions | **DAĞITIM:** Fellow Traveller | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 56 TL (XBL), 89 TL (PSN), 20 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-143-tcitd





FIELD OF GLORY II

Strateji sahasına yakından bir bakış

Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. İndirimli ve bol içerikli, keyifli oyunlarda, eğitim yılının ilk günlerinde, geç kalmadan görüşmek üzere.

Tarihi stratejiler, neyse ki son yıllarda popülaritesinden fazla bir şey kaybetmeyen bir tür, iyi sayılabilecek bir tarihi stratejisever kişi olarak bu tespitte bulunuyorum tabii. *Steel Division* serisi ve *Imperator: Rome*; ayrıca geç kalan oyunlar listemde şimdilik beklettiğim *Age of Civilizations 2* gibi başarılı, vakit ayırmaya değer tarihi stratejiler piyasaya çıktı yakın dönemde.

Bizans oyunları bizde

Byzantine Games, küçük, mütevazı bir stüdyo. Oyunlarıysa mütevazılığı bir seviye ileri taşıyıp, "ortalama üstü, iyi" gibi derecelendirmeleri hak ediyor bence. Üç yıl kadar önce çıkmış *Sengoku Jidai: Shadow of Shogun* da *Field of Glory*'e benzeyen, adından da anlaşılacağı gibi Japonya'da geçen bir tarihi strateji.

"Şan şöhret" sahamıza gelirsek, M.Ö. 280 yılı, Roma Devleti'nden başlayan tarihi savaş ve senaryolardan oluşuyor oyun yapısı. İki tarafı da yönetebileceğiniz 12 tarihi senaryo, birçok farklı çatışma haritası, özellikleri iyice ayrıntılandırılmış 86 askeri birlik de klavye ve farelerimizin emirlerini bekler durumda. Orta çağ başlarına kadar uzanan, beş ayrı DLC'nin getirdiği ilave içeriği saymıyorum tabii (sonuncusu *Wolves at the Gate* üç ay önce çıktı Steam'de ve DLC'lerin fiyatları neredeyse oyunun kendisi kadar, gene de çok pahalı değiller gerçi).

Oynanışsa, bazı ufak tefek eksiklerini yapımcı stüdyonun küçüklüğü orantısında hoş görürsek, hiç de fena değil dirten cinsten. Açıklamalar bol bol, uzun uzun yazı ağırlıklı, seslendirme beklentisinde olmayın kısacası. Askeri birlikler, haritaların coğrafi özellikleri iyi ayrıntılandırılmış, taktik çeşitliliğe katkı var. Birliklerin çoğunda "evade" (kaçma) özelliği var, kovalayan taraf kendini bir-iki tur içinde rakip safların ortasında buluveriyor bazen. Hareket puanlarının yan dönmek dâhil neredeyse tüm eylemler için kullanıldığı sıra tabanlı oynanış iyice düşünüp oynamayı gerektiriyor. Öğrenmek, alışmak ve ustalaşmak da, ortalamanın bir parça üzerinde zor sayılabilir, strateji sahnesindeki diğer tarihi oyunlara kıyasla.

Sonuç olarak, fiyatı, oynanışı, ayrıntıları ve içeriği iyi sayılabilecek seviyede bir tarihi strateji var elimizde, hele birkaç DLC'de eklerseniz, epey uzun saatler Roma tarihi yolculuğuna çıkabilirsiniz bilgisayar başında.



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Byzantine Games | **DAĞITIM:** Slitherine Ltd.
DİJİTAL İNDİRME: 50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** pcgamingwiki.com/wiki/Field_of_Glory_II

7

Son Karar

Eski usul ve tarihi strateji seven oyuncu topluluğuna hitap eden, başarılı bir bağımsız yapım.

80'LERDEN GELEN ADAM



1964 yapımı bir film Roma İmparatorluğu'nun Çöküşü. İmparator Marcus Aurelius ölünce yerine oğlu Commodus geçer, siyasi ve ekonomik sorunlar başlar. Başrollerde Sophia Loren de var. Yaklaşık 3 saatlik bu tarihi muhabbeti bulabilirseniz kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. Monster Hunter: World (PC)
2. Jurassic World: Evolution (PC)
3. The Golf Club 2019 (PS4)
4. Metro Exodus (PC)
5. Foundation (PC)

BEKLİYORUM

1. GRID (PC)
2. M&BII: Bannerlord (PC)
3. Empire of Sin (PC)
4. Death Stranding (PS4)
5. Vamp. the M: Bloodlines 2 (PC)

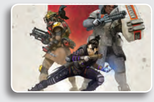
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

İKİ SİNEMATİK OYUN AYNI AYDA MI? NE BU, 90'LARIN İLK YARISI MI? SWITCH'İ OLANLARI FIRE EMBLEM, PC'CİLERİ OXYGEN NOT INCLUDED, ANCESTORS DA KOMPLE HERKESİ BOLCA MEŞGUL EDECEK BU AY...

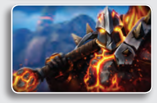
ÇOK OYUNCULU



TOM CLANCY'S THE DIVISION 2
PC, PS4, X-ONE
İlk The Division da dâhil ortalığın içerik eksikliğiyle, bug'lı, paragöz veya sonradan bozan / sonradan toparlayan looter shooter'lardan geçilmediği bir dönemde nihayet sapasağlam ve dopdolu çıkan bir looter shooter'a kavuştuk! Üstelik çıktığı günden beri ücretsiz içeriklerle çok güzel beslediler oyunu.



Apex Legends
PC, PS4, X-One
Adı etrafta sık duyulmuyor diye popülerliği azaldı sanmayın, oynayanların çoğu bırakamıyor.



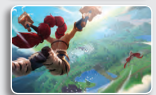
Minion Masters
PC, X-One
İsmi ve görselliği basit bir oyunmuş izlenimi uyandırıyor ama diplere indikçe iniyor, bağımlısı oluyorsunuz.



Mordhau
PC
Yakın dövüşe odaklanan az sayıdaki multiplayer oyundan hiçbiri Mordhau kadar tutmamıştı.



Call of Duty: Black Ops 4
PC, PS4, X-One
Bu kez CoD tek kişilik senaryosuz çıkış yapsa da çoklu oyuncusu bu kadar iyi olunca laf söyleyesimiz gelmiyor.



Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.

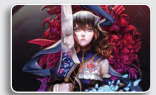


World of Warcraft Classic
PC
2004'te dünyayı değiştiren oyun, o 2004'teki haliyle tekrar çıktı. Hayırlısı...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES
SWITCH
Fire Emblem her zaman kaliteli ve oyuncuların içine işlemeyi başaran bir seri olmuştur ama serinin Switch'e çıkan yeni üyesi Three Houses bir başka olmuş. Bol bol gülecek, eğlenecek, arkadaşlıklar kuracak ve sonra o bağları içiniz acıya acıya bir bir koparacaksınız. Oyunun görsel ve oynanışsal güzelliğine zaten değinmeye bile gerek yok.



Bloodstained: Ritual of the Night
PC, PS4, X-One, Switch
Castlevania'ların yapımcısı "başlarım Konami'ye" deyip seriyi sevenleri arkasına aldı ve sonuç muazzam.



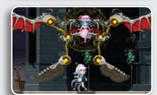
Marvel Ultimate Alliance 3
Switch
Uygulama biraz fazla eski kafa kalmış olsa da Marvel karakterleriyle bol aksiyonlu bir RYO her şekilde güzel.



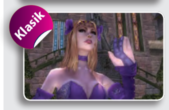
Kingdom Hearts III
PS4, X-One
Hikâyenin sonlanmasını yıllardır yana yakıla bekleyenlerdenseniz özellikle sonlarında tırnaklarınızı yiyeceksiniz.



Dragon Quest Builders 2
PS4, Switch
Bir yandan Minecraft tadında inşa işiyle uğraşırken bir yandan sevimli bir JRYO hikâyesinin içinde olmak için.



Touhou: Luna Nights
PC
Ünlü shoot'em up serisi Touhou bu kez metroidvania türünün en başarılı örneklerinden biriyle çıktı karşımıza.



Fable: The Lost Chapters
PC, X-One
Verdiğiniz her karar hayatınızı etkileyecek. Kahraman olup olmamak dışında. Onu olacaksın. O zorunlu.

AKSİYON



STREETS OF ROGUE
PC, PS4, X-ONE, SWITCH
Deus Ex, Watch_Dogs, Hotline Miami ve eski GTA'ları bir araya getiren formülün ne derece başarılı olduğunu zaten oyunun erken erişimdeyken acayip popüler olmasından anlayabilirsiniz. Gizli ajandan küçük esnafa kadar bir sürü karakterin hepsiyle ayrı ayrı oynamak isteyeceksiniz.



Judgment
PS4
Yakuza serisinin bir yan oyunu gözüyle bakabilirsiniz. Onlar kadar müthiş değil ama yine de çok çılgın.



My Friend Pedro
PC, Switch
Türlü artistik hareketle sürüsüyle düşman indirdiğiniz aksiyonları seviyorsanız yaşadınız. Bir de muz var.



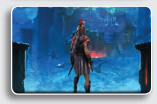
Super Mario Maker 2
Switch
Kendi bölümlerinizi yapabildiğiniz, yapılmışları indirebildiğiniz, kısacası sonsuza kadar oynayabildiğiniz bir Mario!



Attack on Titan 2: Final Battle
PC, PS4, X-One
Animenin ilk 2 sezonunu kapsayan AoT 2 oyununun, 3. sezonu da alıp genişlemiş hali.



Red Hot Vengeance
PC
Ücretsiz, çok şiddetli, eğlenceli, minik bir aksiyon. Minikliğine aldanmayın ama, mod desteği var.



Assassin's Creed: Odyssey
PC, PS4, X-One
DLC'leri bu ay tamamlandı ve hepsi de çok güzeldi. Birikmelerini bekliyorduysanız gün geldi yani.

Oyuncu donanımları falan niye hep kırmızı–siyah? İçimizde hiç mi uçuk sarı seven yok?

1. *Acayip cool ve çılgın çocuklarız çünkü, tatlış renklerle işimiz olmaz. - EMRE S.*
2. *Anne yorumu yapayım, siyah leke göstermiyor da ondan. - ÖMER*
3. *"Ebediyyen yalnız" klişesine uyan oyuncular cinsel enerjilerini oyuncu donanımlarına yönlendirsin diye yapılmış bir hinlik. - ONUR*
4. *PARAMIZ VARDI DA MI ALMADIK TURUNCU PS KOLU!! - GÜLHİS*
5. *Çünkü bunlar hep Milan'lı işler (Dayanamadı...) - M. İHSAN*

Hem paralı hem sansürlü bir şey izlenir mi arkadaşlar? (İsyana davet sorusu)

1. *Böyle izlenmez tabii. Ekstra vergi de gerekli! - ARES*
2. *Bu sanki benden çok Netflix hesabından otlandığım Eren adındaki zengin arkadaşlarımı ilgilendiren bir konu. - ÖMER*
3. *Bana sansürlü ya da sansürsüz izleme seçeneği sunuyorsa sorun yok. Benim yerime karar vermesin de. - EMRE S.*
4. *Onu bilmem de, asla yasa dışı bir şekilde indirilmez mesela... - GÜLHİS*
5. *Çok sanatsal sansürler varsa izlenir, sonuçta film editlemek de bir sanat, "ultimate cencorship cut" diye satsınlar işte. (ŞAKA) - ONUR*

Oyun sektörü dedik bağrımıza bastık, her yerinden skandal fışkırmaya başladı. Niye oldu böyle?

1. *Skandalın fışkırmadığı sektör bulmak zor ki, sosyal medya sayesinde daha kolay göz önüne çıkıyor sadece her şey. - ESER*
2. *Geç bile kaldılar. Herkes eteklerindeki taşları döksün de, biz de öğrenelim detayları. - ARES*
3. *Biraz göz yanılgısı. Güzel insanlar, güzel gelişmeler var oyun dünyasında ama negatif bir şeyler olunca göze batıyor işte. - ÖMER*
4. *İnternet, tanımadığı ve hak etmeyen insanları çılgınca yüceltiyor; o insanlar göklere çıkarılınca düşüşleri de büyük oluyor - MUTLU*
5. *Skandalın fışkırmadığı sektör bulmak zor ki, sosyal medya sayesinde daha kolay göz önüne çıkıyor sadece her şey. - EMRE S.*

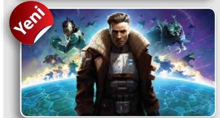
STRATEJİ



Total War: Three Kingdoms
PC
Çin'i konu alan Three Kingdoms'ın neredeyse her açıdan en gelişmiş Total War olduğuna şüphe yok.



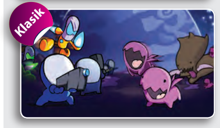
They Are Billions
PC, PS4, X-One
Daha erken erişimde son yılların en popüler stratejilerinden olmayı başardı. Eh zombileri seviyoruz, yapacak bir şey yok.



Age of Wonders: Planetfall
PC
Heroes'umsu serilerin en sevilenlerinden Age of Wonders bu kez bilimkurgu türünü deniyor ve bu işin altından da başarıyla kalkıyor.



Cliff Empire
PC
Şehir kurma oyunları az çıkmaya başladı. Mükemmel olmasa da kendine ait bir tadı olan Cliff Empire düşünülebilecek bir seçenek.



StarCraft
PC
Oyunun kendisi ve Remastered versiyonu zaten malum. Ve artık oyunu çizgi filmimsi grafiklerle de oynayabiliyorsunuz! Evet.

FPS



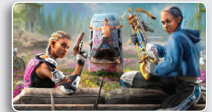
Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



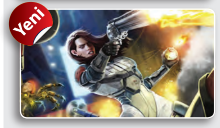
Rage 2
PC, PS4, X-One
"Açık dünya Doom" gibi düşünün, yine çok acayip gaz ama işte açık dünya olsa o kadar güzel olmazdı ki Doom zaten?



Wolfenstein: Youngblood
PC, PS4, X-One, Switch
Bir Wolfenstein oyununun sıkıcı olma ihtimali var mıdır? Varmış. Yine de co-op oynuyorsanız eğlenirsiniz, o ayrı.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Ion Fury
PC
1999'da değil de 2019'da çıktığına inanmakta zorluk çekeceğiniz, her konuda aşırı eski kafa ama çok eğlenceli bir FPS.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Assetto Corsa: Competizione
PC
Nispeten küçük bir stüdyondan beklemeyeceğiniz kadar gerçekçi bir yarış simülasyonu. Niş olarak kalmaması dileğiyle...



Samurai Shodown
PC, PS4, X-One, Switch
Dövüş oyunu severler kadim serinin sağlam bir geri dönüş yapmasını yıllardır bekler durdu. Muratlarına erdiler.



Cooking Simulator
PC
"Dibine kadar gerçekçi" bir yemek yapma simülasyonu isteyenler hâlâ beklemede ama ona en yakın şey bu şu an.



Crash Team Racing - Nitro Fueled
PS4, X-One, Switch
Ülkemizdeki çoğu dinozorun ilk kart oyunuydu, yeri çok ayrı. Güzel de yenilenmiş. Ama aslında hatırladığınız kadar iyi olmayabilir.



Soulcalibur
Xbox 360, Dreamcast
Zamanında Dreamcast'in en iyi oyunu, en iyi 10 dövüş oyunundan biri seçilmiş bir klasik. Artık telefonunuzda bile oynayabilirsiniz.

AYIN ALTIN OYUNLARI



OXYGEN NOT INCLUDED



FIRE EMBLEM THREE HOUSES

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Eylül'e oyun yok dedik, gene Ekim yanında kısa kaldı. Ama yanlış anlamayın, Ekim oyunları yükte hafif olabilir ama pahada ağır.

Eylül '19	
Final Fantasy VIII Remastered	3 Eylül
Catherine: Full Body	3 Eylül
NBA 2K20	6 Eylül
Monster Hunter World: Iceborne	6 Eylül
Gears 5	10 Eylül
eFootball Pro Evolution Soccer 2020	10 Eylül
Greedfall	10 Eylül
Borderlands 3	13 Eylül
Daemon X Machina	13 Eylül
NHL 20	13 Eylül
The Legend of Zelda: Link's Awakening	20 Eylül
AI: The Somnium Files	20 Eylül
The Surge 2	24 Eylül
Contra: Rogue Corps	24 Eylül
Code Vein	27 Eylül
FIFA 20	27 Eylül
Ekim '19	
Destiny 2: Shadowkeep	1 Ekim
Tom Clancy'S Ghost Recon: Breakpoint	4 Ekim
Trine 4: The Nightmare Prince	8 Ekim
Grid	11 Ekim
The Legend of Heroes: ToCS III	22 Ekim
Call of Duty: Modern Warfare	25 Ekim
The Outer Worlds	25 Ekim
Luigi's Mansion 3	31 Ekim



SANAL GERÇEKLİK



Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.



Gorn
Vive, Rift, WMR, Index
Kısıtlı içeriğe sahip bir oyun olsa da çizgi filmsi görseller eşliğinde bol kanlı gladyatör dövüşleri yapmak çok eğlenceli.

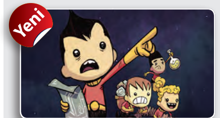


Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



Vader Immortal - Ep.1
Rift
"Star Wars markasının ekmeğini yeme çabası işte" derseniz çok yanılırsınız. Vader Immortal tam oyun değil, ama eşsiz bir tecrübe.

MACERA & BULMACA



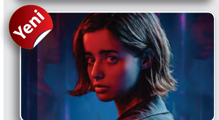
Oxygen Not Included
PC
Sinematik bir polisiyenin içinde pasif bir dedektif olmak nasıl bir duygu acaba? Anlaşılan hafiften rahatsız edici, fazlasıyla sürükleyici.



Ancestors: The Humankind Odyssey
PC, PS4, X-One
"İnsanlığın doğuşuna tanıklık edin" diyen belgesellerin bir adım ötesi. İzlemeyin, oynayın!



Pathologic 2
PC
Normal bir oyun gibi değerlendirmemelisiniz Pathologic 2'yi. Farklılığına kucak açabilirseniz unutamayacağınız bir tecrübe yaşatacak.

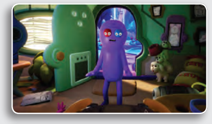


Erica
PS4
Senaryosuna dahil olduğunuz bir kısa film gibi Erica. Kafa karıştıran, insana kendisinden bile şüphe ettiren bir gerilim.

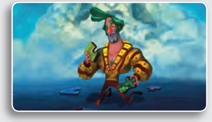


Telling Lies
PC
Sinematik bir polisiyenin içinde pasif bir dedektif olmak nasıl bir duygu acaba? Anlaşılan hafiften rahatsız edici, fazlasıyla sürükleyici.

BİR GARİP OYUN



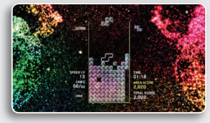
Trover Saves the Universe
PC, PS4, Vive, Rift, Index, PSVR
Rick & Morty'nin yaratıcısından anzalığın sınırlarını zorlayan bir oyun. VR'la oynamanız şiddetle tavsiyedir.



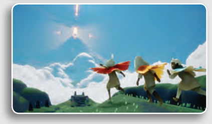
Sync: Party Hard
iOS
"Oha benim vücudum bu şekle de girebiliyormuş?!" diye şaşırmak isterseniz bu süper yaratıcı mobil oyunu kesin deneyin.



Devolver Bootleg
PC
8 oyundan oluşan bir paket. Oyunlar neler mi? Catsylvania, Enter the Gun Dungeon, Hotline Milwaukee... Orijinallik had safhada yani.



Tetris Effect
PC, PS4, Vive, Rift, PSVR
Bildiğiniz Tetris ama aklınızdan çıkmaması, rüyalarınıza girmesi için özel olarak tasarlanmış olanından. İnanılmaz etkiliyor.



Sky
iOS, Android
Journey'nin yapımcıları benzer bir şeyi bu kez telefonlar için yapmışlar. Sarı ağırlıklı Journey'in aksine Sky daha iç açıcı tabii.

Dosya

Steam'den 10 Görsel Roman



Davul, zurna, ve bilumum geleneksel Japon enstrümanını toplayıp, kapı kapı gezip "görsel romanlar çok güzel lannn" diye başlayan maniler okuyasım var. Tamam oyunlar güzel, tamam kitaplar zaten güzel ama ikisinin tam arasında kalmış görsel romanlar "ikisinden de bir şeyler işte" şeyler değiller, bu anlatım tarzının da kendine has, başka yerden ömrübillah alamayacağınız bir lezzeti var!

"Görsel roman şudur budur" gibi bir muhabbete dalmayacağım, o işi eski, muhterem yazarlarımızdan Eren Okka zaten Haziran 2010 sayısında yapmıştı (oha çok olmuş). O sayıya erişiminiz yoksa şu adrese de uğrayabilirsiniz: gorselroman.net/gorsel-romanlar. Yazıyı şöyle bitirmiş Eren: "Muhtemelen bir daha başka hiçbir yerde görsel romanlar hakkında bu kadar uzun, Türkçe bir yazı göremeyecek olmak bile üzüyor beni." Eh sevgili 9 yıl önceki Eren, görsel romanlar geçen zaman içinde dünyanın ve Türkiye'nin en popüler şeyi olmadı belki ama hani biraz olsun popülerleşti gibi. O konuda nispeten uzunca bir Türkçe yazı yazmak da bana nasip oldu. Müjdemi isterim!

Bu popülerleşmede Steam'in etkisi büyük. Birkaç yıl önce görsel romanlara resmi yollarla ulaşmak çok zordu ama yayıncılar geç de olsa Steam'i keşfetti. Hâlâ Fate/Stay Night gibi, Ever17 gibi bazı ünlü yapımlar orada yok ama en bilindik olanların birçoğu da en düzgün ve gelişmiş versiyonlarıyla Steam'de elimizin altında.

Bu çok farklı anlatı biçimini denemek isteyenler için Steam'den 10 tane şahane görsel roman seçtim. Yazıya çok tutkulu bir giriş yaptım evet ama itiraf etmem gerekir ki içim acısa da bu sıraladığım görsel romanların tamamını ben de okuyamadım/oynayamadım henüz (söz konusu görsel roman olunca "okumak" fiili mi "oynamak" fiili mi kullanılmalı, orası biraz muallak). O yüzden, olabildiğince objektif olmaya çalıştım amma ve lakin seçtiğim görsel romanlarda veya sıralamada bir yamuk görürseniz kusura bakmayın, mail atarak küfredebilirsiniz.

• ***Not:*** *Künyelerde yazan fiyatlar aldatmasın. Her indirim döneminde büyük indirimlere giriyor hepsi.*

• ***Not 2:*** *E tabii İngilizce istiyor bunların hepsi (Laura Silver hariç).*

• ***Not 3:*** *VNDB kısaltması göreceksiniz yazıda, IMDB'nin görsel romanlar için olanı denebilir VNDB için.*

Ömer Akdağ

YAPIM: Novectacle | **SÜRE:** 30-35 saat | **ÇIKIŞ:** 2012
STEAM'E EKLENME: 2016 | **CİNSEL İÇERİK:** Yok
SESLENDİRME: Kısmen var | **FİYAT:** 39 TL
VNDB NOTU: 8.82 (1.410 oyla)

The House in Fata Morgana

Biliyorum aranızda sevimli görselliği, lise çağında başkarakterleri, anime kafası komediyi sevmeyen sürüyle insan var. Onlardansanız adresiniz Fata Morgana.

Kendisini eski bir malikânede bulan, hafızasını kaybetmiş biriyiz ve bize yardım elini uzatan, malikânenin bizi tanıyor gibi görünen hizmetçisi. Romantizm ve psikolojik gerilim türlerini farklı tarihi dönemler içerisinde bol trajedi ve bol kan eşliğinde mükemmel bir şekilde birleştirip övüle övüle bitirilemeyen hikâyesini size ağdalı bir dille anlatıyor Fata Morgana. Çizimlerinin orijinalliğinin ve güzelliğinin, ve de en az görsel romanın kendisi kadar övülen müziklerin de ekstradan altını çizeyim.

Kısacası anime kültürünü çok sevmeyen ve okuyacak ciddi, edebi değeri yüksek, duygularınızla oynayacak bir şey arıyorsanız dosyayı okumayı burada bırakabilirsiniz.





YAPIM: Nitroplus | **SÜRE:** 5-6 saat | **ÇIKIŞ:** 2003
STEAM'E EKLENME: 2019 | **CİNSEL İÇERİK:** Var, yayıncının sitesinde ayrıca satılıyor | **SESLENDİRME:** Var | **FİYAT:** 25 TL
VNDB NOTU: 8.14 (9.630 oyla)

The Song of Saya

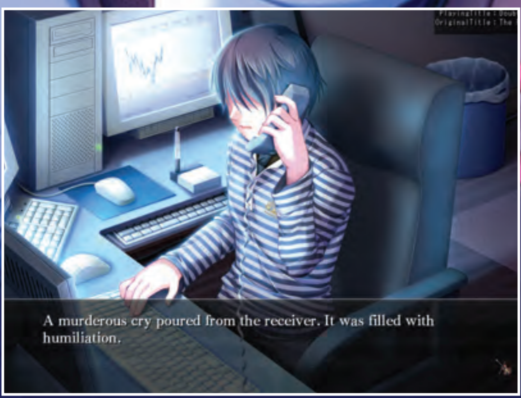
Girişi aşırı karanlık görsel romanlarla yaptık, sonumuz hayr'olsun.

Fate/Zero, Madoka Magika gibi yapımlardan tanıyor olabileceğiniz trajedi ustası Urobuchi Gen'i üne kavuşturan bir klasik The Song of Saya (Saya no Uta). Fuminori geçirdiği kaza sonrasında dünyayı farklı algılamaya başlıyor. Nereye baksa, kime baksa çürümüşlük görüyor, yediği her şey midesini bulandırıyor. Bu durum elbette onu çok daha içine kapanık, depresif bir hale sokuyor ki bu halini görüp ona yardımcı olmaya çalışan arkadaşları da durumu daha iyi bir hale getirmiyor. Ve Fuminori bu berbat haldeyken, uzun zamandır ilk kez gözüne normal, güzel görünen biriyle karşılaşıyor: Saya'yla. Onunla yakınlaşıyor, onun yediği yiyeceklerden yiyor ve yıllardır ilk kez yediğinden, hayattan tat almaya başlıyor. Ama tabii Saya kimdir, o yedikleri nedir, Fuminori'nin arkadaşları bu gizemin neresine denk geliyor bilinmez...

Kısalığına rağmen insanda ağır bir etki bırakan, aşırı rahatsız edici bir görsel roman The Song of Saya. Midesi kaldırmayacaklar uzak dursun. Onun dışında kallavi görsel romanlara girmeye erinenler için kalitesinin yanı sıra kısa olması da sebebiyle güzel bir başlangıç noktası olabilir The Song of Saya.



8





YAPIM: Akabei Soft2 | **SÜRE:** 30-40 saat | Çıkış: 2008 | **STEAM'E EKLENME:** 2015
CİNSEL İÇERİK: Var, yayıncının sitesinde ayrıca satılıyor | **SESLENDİRME:** Var, Steam'de ayrıca satılıyor | **FİYAT:** 31 TL | **VNDB NOTU:** 8.46 (8.297 oyla)

The Devil on G-String

Bu sayfalarda gördüğünüz en az orijinal görsel roman olabilir The Devil on G-String (G-senjou no Maou). Yakuza tarafından evlat edinilmiş, gündüzleri okula giden, akşamları Yakuza işleriyle uğraşan çok zeki bir liseli başkarakter, karşısında en az onun kadar zeki bir düşman, elemanımıza yardımcı olan çekici kızlar...

Ama The Devil on G-String bir yapımın en üst kalite olmak için illa ki çok orijinal olması gerekmediğinin en iyi örneklerinden biri aynı zamanda. Death Note'a rahmet okutacak zekilikte bir suç öyküsü, iyi yazım, şok yaşatan birçok an... Görsel romanların, animelerin ve oyunların aksine bir konuyu derinlemesine ele alabilmek gibi bir avantajı var, The Devil on G-String de suçlu psikolojisi üzerinde ağırlıklı olarak duruyor ve bu işi etkileyici bir şekilde yapmayı başarıyor.

Genel olarak anime takip eden biriyseniz, anime tadına en yakın görsel romanlardan biri olarak The Devil on G-String'e öncelik verebilirsiniz.

Bu arada G-String'i yanlış anlamayın, Bach'ın Air on G-String parçası vardır, ona gönderme görsel romanın ismi. Ki müzikleri de klasik bestelerin ilginç şekillerde yeniden yorumlanmış halleri. Çok güzeller.



7

YAPIM: Team Salvato | **SÜRE:** 5-7 saat | **ÇIKIŞ:** 2017
STEAM'E EKLENME: 2017 | **CİNSEL İÇERİK:** Yok | **SESLENDİRME:** Yok
FİYAT: Ücretsiz | **VNDB NOTU:** 7.24 (4.571 oyla)

Doki Doki Literature Club

Tahminimce hepinizin bildiği bir isme geldi sıra. Bir itirafta bulunmak istiyorum: Doki Doki Literature Club'a önyargılıydım. 2017'de çıktığında inanılmaz popüler olmuştu, ben de "Steam'e ücretsiz çıkması sayesinde isim yapan, 1-2 ilginçlik yaparak görsel romanlarla alakası olmayan kitleyi şoke eden ve oradan yürüyen, aslında 'gerçek' görsel romanların yanından geçemeyecek" bir yapım sanmıştım, yanılmışım. Gerçekten küçük ama etkileyici bir yapımmış.

Sıradan bir şekilde başlıyor hikâyemiz, birkaç kızla beraber okulun edebiyat kulübünde takılıyoruz. Güzel yazılmış buralar, hatta şiirle ilgili verdiği bilgilerle, şiirin aslında ne kadar fazla çeşidi olabileceğini anlatmasıyla, verdiği tüyolarla, ismindeki "edebiyat kulübü"nün hakkını veriyor.

Ama tabii asıl olayı sonradan patlatıyor. O sevimli görünüşünün altında depresyon, bipolarlık gibi hastalıklara eğiliyor, bu hastalıklara sahip olanlarla empati kurmanızı sağlıyor, yeri geliyor inanılmaz damar bir sahneyle içinizi parçalıyor, yeri geliyor dördüncü duvarı delerek yaptığı gariplikleri beyninizi allak bullak ediyor.

Yani evet, o kadar popüler olması boşuna değilmiş. Şans vermeyen azınlıktaysanız, ücretsiz ve kısacık da zaten, şans verin derim.





6

YAPIM: Spike Chunsoft | **SÜRE:** 30-45 saat | **ÇIKIŞ:** 2009 (999), 2012 (Virtue's Last Reward) | **STEAM'E EKLENME:** 2017 | **CİNSEL İÇERİK:** Yok
SESLENDİRME: Var | **FİYAT:** 50 TL | **VNDB NOTU:** 8.36 (999) (6.680 oyla), 8.37 (Virtue's Last Reward) (2.407 oyla)

Zero Escape

9 saat, 9 kişi, 9 kapı... Kaçış oyunlarını bilirsiniz, sizi bir odaya kapatırlar ve belli bir sürede oradan kaçmanızı isterler. İşte onun görsel roman dünyasına, oldukça sert bir şekilde uyarlanmış hali Zero Escape. Bulmacaları da kime güveneceğinizi kestiremediğiniz senaryosu da zekice hazırlanmış.

Şöyle kafa karıştırabilecek bir durum mevcut: Şimdi üç tane Zero Escape var. İlk ikisi The Nonary Games adı altında tek pakette satılıyor Steam'de (ilk parçanın ismi 999; ikincisinin ismi Virtue's Last Reward). Üçüncüsünün adı da Zero Time Dilemma ama bu üçüncü parça görsel roman değil, daha çok bildiğimiz klasik macera türünde sayılır. Not düşmüş olayım.

Hikâye ve karakterler komple değiştiği için ilk hangisini oynayacağınız çok önemli olmasa da yine de sırasıyla gitmekte fayda var.



5

YAPIM: Spike Chunsoft | **SÜRE:** 25-45 saat (1), 35-60 saat (2), 40-100 saat (3) **ÇIKIŞ:** 2010 (1), 2012 (2), 2017 (3) | **STEAM'E EKLENME:** 2016 (1), 2016 (2), 2017 (3) | **CİNSEL İÇERİK:** Yok | **SESLENDİRME:** Var | **FİYAT:** 31 TL (1), 31 TL (2), 61 TL (3) | **VNDB NOTU:** 7.95 (1) (5.286 oyla), 8.38 (2) (3.908 oyla), 8.12 (3) (1.926 oyla)

Danganronpa

Az önce sözünü ettiğim Zero Escape'i yapan Spike Chunsoft'un, yine yakın mantıktaki bir diğer serisi. Aslında bana sorsanız Danganronpa görsel roman değil de macera sayılır, içinde oynanış mekanikleri hayli fazla ama her yerde görsel roman olarak geçiyor, öyle varsayayım hadi ben de.

10 küsur öğrenci kaçış olmayan bir okula hapsediliyor, dışarıda neler olup bittiğini bilmiyorlar ve buradan çıkmak için hepsinin geçerli sebepleri var. Ama buradan çıkmanın tek yolu da diğerlerinden birini öldürmek ve suçu başkasına yıkmak.

Zero Escape'e nazaran saksıyı çalıştırmayı daha az gerektiriyor, biraz daha "herkes için" bir seri Danganronpa. Ama herkes için dediysem daha az kaliteli olduğu anlamına gelmesin. Her birini benimseyeceğiniz renkli karakterleriyle, müthiş kendine has müzikleriyle ve tam bir psikopatlık gösterisi olmasıyla enfes bir seridir.

Bu arada Steam'de Danganronpa diye arattığınızda birkaç tane şey çıkacak karşınıza, kafanız karışmasın. İlk girmeniz gereken Danganronpa 1. Yani Trigger Happy Havoc.

YAPIM: 07th Expansion | **SÜRE:** 11-12 saat (Bölüm 1), 50-150 saat (tüm bölümler) | **ÇIKIŞ:** 2002 | **STEAM'E EKLENME:** 2015 **CİNSEL İÇERİK:** Yok | **SESLENDİRME:** Var | **FİYAT:** 11 TL (Bölüm 1), 88 TL (tüm bölümler) | **VNDB NOTU:** 8.47 (3.035 oyla)

Higurashi: When They Cry

2000'lerde aşırı popüler olmuş anime serisiyle haberdar oldum Higurashi'den. Elbette nasıl kitap uyarlamaları asla kitabın yerini tutmuyorsa görsel romanlarda da aynı şey geçerli. En üst seviye Higurashi tecrübesi için görsel romanı tercih ediniz yani. Kendisi "kinetik" bir görsel roman, yani seçim yapıp farklı sonlara ulaşma gibi bir şey yok, dümdüz okuyorsunuz.

Görsel roman veya anime gibi Japon işleriyle az çok alakalıysanız korku/gerilim dendiğinde Higurashi'nin adının geçmemesinin mümkün olmadığını bilirsiniz. Bu türün en önemli klasiğidir Higurashi. Sevimli görünüşüne aman ha aldanmamalısınız yani. Steam'e çıkan versiyonu da çok güzel bir şekilde elden geçmiş bu arada, onu da not etmiş olayım.

Tek bir karaktere odaklı bölümler halindedir Higurashi. O yüzden nereden başlayacağınız ilk başta karışık gözükebilir ama değil aslında. Steam'de "Higurashi" diye arattığınızda karşınıza çıkacak "Higurashi When They Cry Hou"lar var ya, onlara gireceksiniz. Tüm bölümleri bir arada da alabilirsiniz ama siz bence ilk bölüm olan Onikakushi'yi alın, sararsa gerisine bakarsınız. Umineko diye bir şey görürseniz de görmezden gelin, o Higurashi'nin bölümlerinin tamamını bitirdikten sonra girmek isteyebileceğiniz bir şey.





4

YAPIM: 5pb, Nitroplus | **SÜRE:** 25-40 saat | **ÇIKIŞ:** 2009
STEAM'E EKLENME: 2016 | **CİNSEL İÇERİK:** Yok
SESLENDİRME: Var | **FİYAT:** 50 TL | **VNDB NOTU:** 9.01 (6.778 oyla)

Steins;Gate

2011'de çıkan animesi modern klasiklerden sayılır Steins;Gate'in. My Anime List'teki en yüksek notlu animeleri sıralarsanız hâlâ daha en yüksek puanlı 2. animedir kendisi, o derece. Ki tabii Steins;Gate'in VNDB'deki en yüksek puanlı 2. görsel roman olduğunu da ufacık, miniminnacık bir not olarak belirtmekte fayda var.

Kendi halinde başlar Steins;Gate. Eksantrik dehamız Okabe Rintarou bir yandan derme çatma laboratuvarında deneyler yapar, bir yandan arkadaşlarıyla takılır. Ama yaptığı zaman makinesi nedeniyle her şey aklınızın almayacağı yerlere varacaktır. Yaptıkları nedeniyle yaşanacak trajediler, gelecekten gelenler, yaşanan trajedileri önlemek için geçmişe gitmeler ve işleri daha da boka sardırmalar derken karman çorman ama bütün o karışıklığa rağmen ayakları yere basan bir hikâye sunar Steins;Gate. Bir yandan karakter dramasıdır ama bir yandan da bilimsel altyapısı çok güçlüdür. Her açıdan dört dörtlüktür Steins;Gate ama tek bir elementini seçecek olsam başkarakteri Okabe Rintarou olur yine de. Eşsiz bir karakter cidden. Makise Kurisu'nun resimlerinin de aylarca masaüstümü süslediğini söylemem gerek ayrıca.

3







2

YAPIM: Age | **SÜRE:** 20-45 saat (Muv-Luv), 50-60 saat (Muv-Luv: Alternative) | **ÇIKIŞ:** 2003 (Muv-Luv), 2006 (Muv-Luv: Alternative)
STEAM'E EKLENME: 2016 (Muv-Luv), 2017 (Muv-Luv: Alternative) | **CİNSEL İÇERİK:** Var, yayıncının sitesinde ayrıca satılıyor | **SESLENDİRME:** Var
FİYAT: 50 TL (Muv-Luv), 61 TL (Muv-Luv: Alternative)
VNDB NOTU: 6.97 (Muv-Luv) (5.277 oyla), 9.13 (Muv-Luv: Alternative) (5.309 oyla)

Muv-Luv

VNDB'de de en yüksek puanlı görsel romanları sıralayabiliyorsunuz. Bu şekilde tanıştım Muv-Luv'la. Kendisi, daha doğrusu üçüncü parçası... patapatapatapata (şu beklentiyi arttıran trampet sesi olduğunu varsayın bunun)... VNDB'nin en yüksek puanlı görsel romanı!

Biraz karışık Muv-Luv'ın olayı ama basitçe anlatayım. Üç bölümden oluşuyor: Extra, Unlimited ve Alternative. İlk iki parçası, yani Extra ve Unlimited tek paket içinde satılıyor ve bu paketin adı Muv-Luv. Üçüncü parça Alternative'se ayrıca satılıyor. Bahsettiğim aşırı yüksek notlu olan Alternative.

İlk bölüm olan Extra bildiğiniz normal lise romantik komedisi. Elemanımız okula gidiyor, kızlar var, muhabbet koyulaşıyor vs. Güzeldir. Ama sadece güzeldir, çok aman aman bir şey beklememelisiniz. İkinci parça olan Unlimited'daysa farklı bir gerçeklikteyiz (nasıl olduğunu sormayın, spoiler olur bahsedersem) ve bir askeri üste, aynı kızlarla birlikte eğitim yapıyoruz. O da güzeldir. Ama o da sadece güzeldir, ondan da yine çok acayip şeyler beklememelisiniz.

Sonra sıra Alternative'e geliyor. Yani... Bir şey söylemeyeyim. VNDB'nin en yüksek notlu görsel romanı olmasının bir sebebi var diyeyim yalnızca.

Bu arada sadece görsel romanlarda değil, seri halindeki her eserde olan bir durum var: İleriki bölümler yüksek notlu olur çünkü önceki bölümleri sevmeyenler seriyi bırakır, sadece sevmiş olanlar devam eder ve onların sonraki bölümlere verdikleri puanlar da doğal olarak yüksektir. Yani bir serinin sonraki yapımlarının daha az sayıda oy almasını ama puanın daha yüksek olmasını beklersiniz. Muv-Luv: Alternative'se istisnalardan. Oy sayısı önceki bölümlerden bile fazla, ona rağmen notu danalar gibi. Yani hem o iki bölüm insanları kaçırmayacak derecede iyi, hem de üçüncü bölüm o kaçmayan insanların ağzını açık bırakacak derecede aşmış. Bilmem anlatabildim mi?

Dipnot: Kei best girl.



YAPIM: Key | **SÜRE:** 70-85 saat | **ÇIKIŞ:** 2004
STEAM'E EKLENME: 2015 | **CİNSEL İÇERİK:** Yok
SESLENDİRME: Var | **FİYAT:** 75 TL
VNDB NOTU: 8.67 (6.094 oyla)

Clannad

Kaderin cilvesi diyoruz biz buna. Geçtiğimiz sayıda KyoAni'nin yaşadığı malum olaydan ötürü Clannad'ın animesinden söz etme sorumluluğu duymuş ve anime hakkında bir şeyler yazmış ama o yazıda da Clannad'dan söz etmekten hiç hoşlanmadığımı söylemiştim. Bir ay sonrasına görsel roman dosyası yapmak nasipmiş. Clannad'dan tekrar bahsetmek zorundayım...

Clannad... Off, çok zorlanıyorum... Hhhhh... Neyse... Clannad bir büyüme hikâyesi. Başkarakterimiz Okazaki alabildiğine alaycı, kankası Sunohara alabildiğine geri zekâlı, okul arkadaşı hanımlar alabildiğine çekici. Her biri normal görünüşlerinin altında derin bir altyapı barındırıyor, bir görsel romanda görebileceğiniz en komik sahneler yerlerini bir süre sonra bir görsel romanda görebileceğiniz en dramatik sahnelere bırakıyor. Sonra onlar daha dramatiklerine. Sonra onlar daha dramatiklerine... Çok güleceksiniz Clannad'da, o bir gerçek ama Clannad'ın tamamını bir damla gözyaşı bile akıtmadan bitirdim diyen birine denk gelirseniz, o kişiyi hayatınızdan çıkarın. Dürüst olmayan insanlar size faydadan çok zarar verir.

Ama olmadı değil mi...? Clannad'ı anlatamadım. Neden ona buradaki birinci sırayı layık gördüğümü hele hiç anlatamadım. Anlatamam ki... Olmaz...



1

Bonus



YAPIM: Studio Attic Salt | **SÜRE:** 8-10 saat | **ÇIKIŞ:** 2019
STEAM'E EKLENME: 2019 | **CİNSEL İÇERİK:** Yok | **SESLENDİRME:** Yok
FİYAT: 16.50 TL | **VNDB NOTU:** 8.00 (7 oyla)

Laura Silver'ın Talihsiz Maceraları

Tam bu dosyayı hazırladığımız bu ay çok tatlı bir tesadüf olarak Steam'de Türk yapımı ilk görsel romanımız da yayınlandı. Orijinal görsel tarzıyla ve 1930'lar Çekoslovakya'sında geçen ilginç dedektiflik öyküsüyle dikkat çekiyor. Okumak/oynamak için Türkçe bir görsel roman arıyorsanız mutlaka göz atmalısınız ki sırf Türk yapımı olduğu için söylemiyorum. Bol bol olumlu yorum alıyor.

DİĞERLERİ

- **VA-11 HALL-A:** Distopik, cyberpunk bir gelecekte bir barmeniz. Yaşanan olayların başkarakteri değiliz, onları çoğunlukla dinlemekle yetiniyoruz. Retro görselliği de olaya ayrı bir tat katıyor.
- **NEKOPARA:** Sevimli kedi kızlar, DLC olarak satılan +18 içerik... İnsan daha ne ister ki hayattan? Oynadığı/okuduğu için kendinizi suçlu hissetmekten korkmayanlar için.
- **EVERLASTING SUMMER:** Eski SSCB ülkelerinde yaşayanlar için Half-Life 3 gibi bir şey olduğunu okudum bu görsel romanın. O ülkelerin internet kültürü için aşırı özel bir yeri var yani. O coğrafyalarla ilgiliyseniz neymiş ne değilmiş bir bakın bence. Ücretsiz.
- **FAULT: MILESTONE ONE:** Bilimin kültüre ve aileye etkilerini irdeleyen, kısa ama etkileyici, fantastik bir görsel roman ilginizi çekerse yorumları çok iyi.
- **PLANETARIAN:** Clannad'ın stüdyosu Key'in daha eski, kısacık görsel romanı. Clannad'ın uzunluğu sizi korkutuyorsa Key'in kısacık zamanda bile neler yapabileceğini görmek için ideal.
- **THE SILVER CASE:** Suda51'i bilirsiniz muhtemelen. No More Heroes, Shadows of the Damned gibi absürtlü vahşetli oyunlar yapmayı seven ilginç bir abimiz. Onun ilk yaptığı şeylerden biri The Silver Case.
- **HIGHWAY BLOSSOMS:** Tamamen kızların başrolde olduğu, cinsel içeriği de olan bir görsel roman. Ama sırf bunlara tav olup girseniz bile sizi dumur edebilir, söylemedi demeyin.
- **KINDRED SPIRITS ON THE ROOF:** Highway Blossoms için söylediklerim bunun için de geçerli. Ama Kindred Spirits on the Roof daha uzun, daha popüler ve genel olarak daha kaliteli olarak görülür. Ayrıca ilginç şekilde Steam'deki standart versiyonu sansürsüz olan, ekstra bir şey gerektirmeyen, istisnai bir görsel roman kendisi.
- **SEDUCE ME:** Başkarakterin kız, etraftakilerin oğlan olduğu nadir kaliteli görsel romanlardan. Çizimlerin ve görsel romanın isminin uydurukluğu aldatmasın, yorumları bayağı bayağı olumlu.
- **HATOFUL BOYFRIEND:** Evet maalesef bu dosyada buna da yer vermem gerekiyordu. Kadın bir öğretmensiniz, okulda öğrenciler var, muhabbeti ilerletiyorsunuz falan. Ama öğrenciler kuş. Evet, doğru okudunuz, kuş. Ve evet, var böyle de bir şey.



POSTER **MOHAMED SHERIF**

THE LIGHTHOUSE

KOPKOYU BİR KÂBUSA YOLCULUK

EREN ERYÜREKLİ

Deniz yaşamdır, başlangıçtır. Ve de ölüm... Yer yüzündeki en tehlikeli yerler okyanuslardadır genelde ve biz insanlar uzaya bile defalarca çıkmışken denizlerin en derin noktasına sadece 3 kez inmeyi başarabildik. Bu nedenle de gizemlerini halen korurlar, çünkü denizler kaypak ve bilinmezdir.

Bu sayfalarda farkındasınız genelde gişe filmlerine yer veriyoruz dostlar, lakin bu sefer bir değişiklik yapıp öyle pek de duyulmamış ama festival ortamlarında adı fazlasıyla zikredilmeye başlanan bir filmden bahsedeceğim. The Lighthouse bundan 3-4 yıl kadar önce The Witch'le korku filmlerine özlenen bir soluk getiren Robert Eggers'in yeni filmi olma özelliğini taşıyor. Zaten The Witch izlemiş olanlar şimdiden hazır ola geçmiş olmalılar ki bu tepkinizin hakkını verecek bir film geliyor gibi.

1890'larda geçen tek mekânı bir deniz feneri olan ve siyah beyaz bir film bu. Tabii siyah beyazı duyan yüzler hemen sarkmasın zira çok özel bir siyah beyaz olacak izleyeceğimiz. Eggers ve kardeşi bu filmi tasarlarken 1900'lerin başındaki korku filmlerine öykünmüşler ve yaratacakları dokunun da o döneme ait olmasını istemişler. Üşenmeyip eyalet eyalet eski 35mm film depolarını, antikacıları ve Universal Stüdyoları'nın (ki direkt zaten o korku furyasını icat eden firma) arşivlerini tavaf ederek o dönemden kalma kamera lenslerine kadar bulup buluşturup filmi öyle çekmişler. Hatta filmin formatı da geniş ekran yerine daha karemsi bir formatta. Yani sanki o zamanlardan çıkıp gelmiş bir film izleyeceğiz.

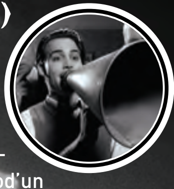
The Lighthouse, 2 deniz feneri görevlisinin fenerde mahsur kaldığı aralıkta başlarından geçenleri (ki pek hoş şeyler geçeceğini düşünmüyorum) anlatıyor anlatmasına ama bu filmin psikolojik korku hatta doğaüstü, fantastik korku sularında yüzeceğinin de sinyallerini veriyordu fragman. Denizlere ait mitlerin yansımalarını göreceğimiz yapım özellikle H.P. Lovecraft severlerin radarına girmeli, çünkü hem dönemsel hem de tematik olarak Lovecraft öykülerine göndermeler mevcut. Dönemin denizci argosu da epeyce bir araştırılmış ve diyaloglar buna göre yazılmış. Peki iki denizciyi kim oynuyor? Oscar'larda ısrarla hakkı yenen efsane oyuncu Willem Dafoe ve Twilight'ın pisliğini üzerinden artık tamamen atıp saygıdeğer bir karakter oyuncusuna dönüşmüş olan (ve yeni Batman'imiz) Robert Pattinson. İkisinin kimyasının fena halde tuttuğu uğursuz bir havası olan fragmandan bile belliyken oyuncuların farklı metotlarla bu seviyeye gelmiş olmasıysa ilginç bir detay. E mekân tek, oyuncular iki ve kadrajlar da kare gibi olunca yapımın gayet klostrofobik olacağını öngörebiliriz. Zaten bu klostrofobi hissi filmin en büyük kozu bana kalırsa, yönetmen Eggers'in dediğine göre açık denizi gördüğümüz sahnelerde bile bu his gitmeyecekmiş çünkü gerçek fırtınaların zorlu hava şartlarında ve kopkoyu gecelerde dış çekimleri yapmışlar. Filmin Cannes'da büyük övgüler aldığını da ekleyeyim ama her nedense yarışmalı bölüme dâhil edilmemiş. İlginç.

The Lighthouse son yıllarda yenilikçi örneklerini izlediğimiz korku sinemasındaki eğilimi devam ettirecek gibi. Lakin bunu 1930'lara öykünen bir stille, iki oyuncunun performansına ve atmosfere sırtını yaslayarak yapacak. Ben gayet umutluyum ve gelen ilk yorumlar da gayet olumlu. Sağlam bir psikolojik korku bekleyenler bu fenerin uğursuz ışığını arasınlar ufukta şimdiden.



Modern Zamanlardan Siyah Beyaz Masallar

Ed Wood (1994)



Tim Burton'ın hayranı olduğu eski korku ve trash filmlere bir aşk mektubuydu Ed Wood ve gelmiş geçmiş en kötü yönetmen olarak anılan Wood'un trajikomik öyküsünü anlatıyordu. Filmin siyah beyaz kullanımı ve oyuncuların performanslarıysa üst düzeydi.

The Artist (2011)



Sessiz sinema döneminde geçen ve yalnızca müzik kullanan film hem döneme bir güzelleme yapıyor hem de sürükleyici bir aşk öyküsü anlatıyordu. Tabii ki Oscar'ları silip süpürdü.

Schindler's List (1993)



Spielberg'ün bu en olgun filminde sanayici Oskar Schindler'in Nazi işgalindeki Polonya'dan kurtarabileceği kadar çok kimseyi kurtarmaya çalışması anlatılıyordu. Ama ne anlatmak! Tarihi dramların en iyilerinden.

YÖNETMEN: Robert Eggers **OYUNCULAR:** Willem Dafoe, Robert Pattinson

VİZYON TARİHİ
18/10 2019
(A.B.D.)

Film Bizde Gösterime Girecek Mi?

Şöyle bir durum var ki ülkemizde bağımsız filmler zar zor birkaç salonda gösterime giriyor, onlarda da yakalayabilene aşk olsun zaten, 1-2 haftada gösterimden kalkıyorlar. The Lighthouse'un dağıtımını Universal üstlenmiş durumda, bu da filmin Türkiye dağıtım hakkının UIP'de olduğu anlamına geliyor. UIP de gişede pek gelir elde etmesi beklenmeyen filmleri gösterime sokmamasıyla bilinir. Hakeza yönetmenin önceki filmi The Witch'i de gösterime sokmamışlardı. Ben görselliği bu kadar yüksek bir yapımı sinemada izlemek isterim ve bunun için elimizdeki tek fırsat festivaller olacak gibi duruyor yine. Umarım öyle olmaz.



EREN ERYÜREKLİ

RTÜK'TEN KRİTİK İNTERNET YAYINCILIĞI HAMLESİ

Bunun geleceğini hepimiz biliyorduk değil mi?

Bundan 1,5 yıl kadar önce yine bu sayfada RTÜK'ün YouTube denetimi konusunda yazmış ve bunun olası tehlikelerinden bahsederken internet üstünden yayın yapan servislerin de denetime tabi olmasının yüksek ihtimal olduğunu belirtmiştim. Öyle de oldu ve 1 Ağustos'ta Resmi Gazete'de yayınlanan kanun gereğince içerisinde Netflix, Blutv ve Puhu Tv gibi oluşumların yer aldığı isteğe bağlı internet servis yayıncıları devlete hesap verme pozisyonuna getirildi. Ama öte yandan (şimdilik) YouTube, Periscope gibi yayınlar bu işe dâhil değil, onlar için de sonradan başka bir kanun çıkarsa şaşırmayız tabii.

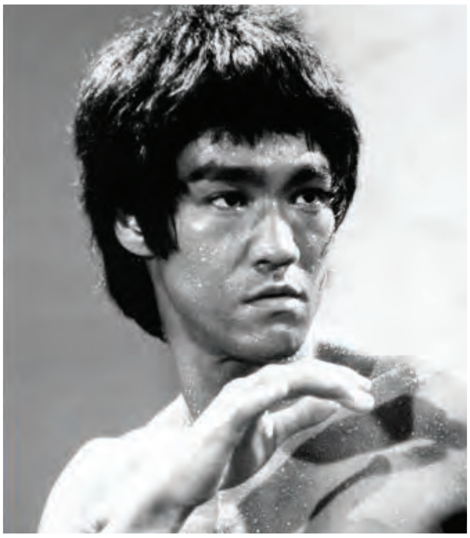
Bu hesabın ilk ayağı maddi olacak ve bir çeşit vergilendirmeye gidilecek bu kurumlar için. Ayrıca yıllık üye sayılarının ve gelir bilgisinin paylaşımı da söz konusu ki Netflix buna yanaşmayabilir. Yıllık gelirin binde 5'inin talep edilmesiyse işin başka bir yönü. Yurtdışındaki örneklere baktığımızda bu vergilendirme işinin Netflix'in yayın yaptığı diğer ülkelerde de rutin bir şekilde mevcut olduğunu görüyoruz, buraya kadar sorun yok. Yalnız şu var ki TV yayın lisansı almak için gereken 100 bin TL ücret özellikle bağımsız yayıncıları etkileyerek çeşidin azalmasına, "gücü yetenin" hayatta kalmasına sebep olacaktır ki zaten ayrıksı seslerin gitgide boğuklaştığı ülkemizde bu ciddi bir problem.

İkinci ve daha önemli olan konuysa işin "denetim" kısmı ve bunun sınırları. Yapılan anketlere göre eğer Netflix'teki içeriklere öyle ya da böyle bir müdahale gelirse kullanıcıların %78'i servisi komple bırakacağını belirtmiş. RTÜK tarafından yapılan açıklamalarda denetimin sansür anlamına gelmediği, daha çok çocuk ve gençlerin akıl ruh sağlığının korunmasının amaçlandığı belirtilmiş olası müdahalelerle. Peki ben de şunu soruyorum o zaman: Netflix'te ebeveyn kilidi zaten var, isteyen bunu böyle kullanır, o seçim kullanıcın elinde ve isteyen kendi çocuğunu koruyabilir sakıncalı içerikten. Siz niye araya karışıyorsunuz? Geçmişe baktığımızda yine ücretli servisler olan Digitürk, Kablotv, D-Smart gibi mecralarda yayın yapan kanalların zamanla kesme olmasa bile buzlama, diyalog değiştirme, görüntü karartma gibi sansürlere (evet "denetim" değil sansür) maruz kaldığını gördük. Aynı şey pekâlâ yeni eklenecek Netflix içeriklerinin de başına gelebilir. Ve ekranlarda ilk buzlanmış memeyi veya sigarayı gördüğü anda hesabını ilelebet silecek kişi sayısı da hayli fazla olacaktır. Bu şimdi kendi ayağına sıkmak değildir de nedir? Bu kadar dar görüşlü müsünüz RTÜK yöneticileri diye sorası geliyor insanın, ama cevabı hepimiz biliyoruz sanırım.

Bu gelişmelerin Amazon Prime, yeni gelecek Disney+, Apple Plus, HBO+ gibi servislerin Türkiye pazarına girerken iki kez düşünmesine sebebiyet vereceğini de öngörmek zor değil. Hadi Disney muhafazakarlıktan yırtar belki de aynı şeyi Amazon veya HBO yayınları için söylemek güç. Blutv ve Puhu TV'nin cenazesini de şimdiden kaldırmaya başlayabiliriz zaten. Hatta ve hatta bu denetim adı altındaki sansür işi abartılırsa Netflix'in de ülkeden çekip gitmesi yakın olabilir dostlar, zira yetkililer bu denetimin "normal hayatın akışını etkilemeyecek" düzeyde olacağını söyleseler de onların normal hayat anlayışıyla bizimki çok farklı olduğundan sıkıntı çıkması kesin gibi görünüyor. Ek gelir sağlayacağız derken bu gelirden de mahrum olacaklar ve bizi de bir zevkimizden daha koparacaklar, sonuçta o olacak maalesef. Torrentspor ve VPNspor maçlarına yerlerimizi şimdiden ayırtalım mı ne edelim?

RTÜK'ÜN DİZİLERDEKİ ŞİDDET HAKKINDA GELEN ŞİKAYETLERİ İŞLEME SOKMADIĞI HABERİ DE AMACINI SORGULATIYOR.

TARANTINO'NUN BRUCE LEE YORUMU KIZDIRDI



Quentin Tarantino'nun son filmi Once Upon a Time in Hollywood karışık tepkiler alırken en sert yorumlar filmdeki Bruce Lee tasvirine oldu. Lee'nin kızı Shannon Lee babasının bencil ve ne oldum delisi biri gibi gösterildiğini, Tarantino'nun özür dilemesi gerektiğini belirtirken Tarantino da buna filmin kendi hayalindeki Hollywood'u tasvir ettiği yanıtını verdi. Shannon Lee de "Mesnetsiz konuşuyorsun ey Tarantino!" diyerek mevzuyu kapatmamayı seçti. Son olarak Bruce Lee'nin dostu ve öğrencisi NBA yıldızı Kareem Abdul Jabbar oturaklı bir yazıyla Tarantino'nun yorumunun Asyalıları küçük düşürdüğünü ve tanınmış bir figürün mirasına zarar verdiğini belirterek Bruce'un hiç de filmde yansıtıldığı gibi biri olmadığının altını çizdi. Tarantino ayıp mı etmiş ne?



AH ÖRÜMCEK VAH ÖRÜMCEK

Er ya da geç olacak olan oldu ve Örümcek Adam MCU'dan çıktı. Mevzu tabii ki para ve Disney'in aşırı kendine güveni. Disney, Sony'den daha fazla para isterken Sony de "biz sizinleyken işi çözdük, Venom da güzel hasılat yaptı, Into the Spider-Verse'le de Oscar'ı çaktık, size daha fazla ihtiyacımız yok" deyip Disney'i reddetti. Tabii ki olan Örümcek Adam'ın epeyce de güzel temelleri atılmış MCU geleceğine oldu. İçimizin rahat olduğu kısım Tom Holland'ın halen Ağ Kafa rolünde olması, lakin artık sadece Sony'le ilerleyecek. Hani Örümcek Adam öyle bir fikri mülk ki tek başına bir stüdyoyu kalkındıracak kadar çok karaktere sahip. Halihazırda gelen Venom devam filmi, Jared Leto'lu Morbius ve olası Craven filmi Örümceği bir 10 sene daha idare ettirecek düşman potansiyelini sunuyor zaten ki daha bunun Vulture'u, Scorpion'u, Kingpin'i var. Olasılıklar çok geniş ve MCU'suz bir Spider-Man pekâlâ iyi yönetmenlerin elinde de var olabilir. Ama şu da var ki ileride yeni bir anlaşma sağlanırsa ara sıra Avengers'a da arka çıkabilir. Şahsen ekranda Tom Holland'la birlikte yaşlanan bir Spider-Man fikri bana çok cazip geliyor, lütfen o bozulmasın. Siz kızdınız mı duruma çok?



DISNEY+ DEV ADIMLARLA GELİYOR

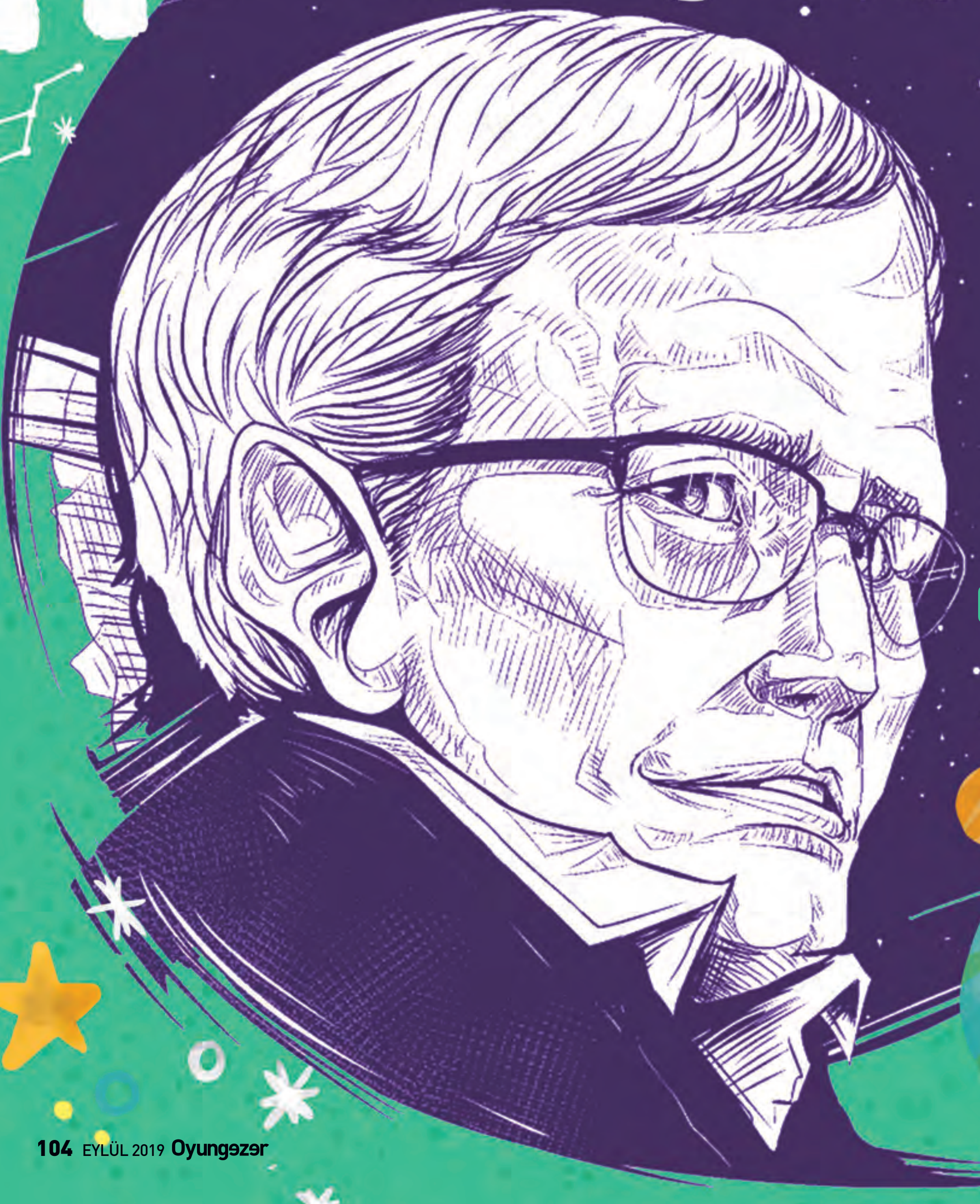
Disney kendi etkinliğinde bombaları ardı ardına patlattı ve Disney+ stream hizmeti konusunda ne kadar ciddi olduğunu kanıtladı. İlk Star Wars live-action serisi olan Mandalorian epey sıkı bir fragmanla gün yüzüne çıkarken internetin yıllardır istediği oldu ve Ewan McGregor'un Obi Wan rolüne bir Disney+ dizisiyle döneceği kesinleşti. Servise özel filmler Noelle ve Lady and the Tramp beğeni toplarken Marvel yine durmayarak She Hulk, Ms. Marvel ve Moonknight dizilerini duyurdu, üstüne 4K ve Dolb Atmos'un ekstra bir ücrete tabii olmayacağını öğrendik. Tüm içeriğinin PG-13 (yani kan, küfür, cinsellik olmayacak) olacağı kesinleşen servis bu Kasım'da yayın hayatına başlıyor, ülkemize de fazla gecikmeden geleceğini tahmin ediyorum.



THE MATRIX 4 KESİNLEŞTİ

Oh BE! Hem de ne kesinleşti! Lana Wachowski yazıp yönetecek, orijinal konsept tasarımcısı dönüyor ve daha da iyisi Carrie Anne Moss ve Keanu Reeves DÖNÜYOR! İnsan daha ne ister ki? Hem Warner Bros hem de Lana Wachowski gayet heyecanlı olduklarını belirtirken ilk The Matrix'te anlatılan mevzuların günümüzde daha da geçerli olduğuna parmak bastılar (ki aşırı doğru bir tespit). Şahsen aradan geçen 20 yılı nasıl açıklayacaklar, ölüleri nasıl diriltecekler, Morpheus olacak mı gibi sorular aklıma geliyor direkt. Ama The Matrix bu, bir yolu bulunur diyorum. Sizi de bir heyecan basmadı mı?

STEPHEN HAWKING



Paradokslar, patlarken bilgiyi yok eden karadelikler ve nöron dejenerasyonu...

GÜLHİS CANPOLAT



Hawking, 1963'te kendisine ALS tanısı konulduğunda henüz 21 yaşındaydı. Tanı konulana kadar kaslarından örnekler alındı, vücuduna elektrotlar bağlandı, omuriliğine röntgenle görüntülenebilir sıvılar enjekte edildi ve bütün bu testlerin sonunda doktorlar ona yaşayacak iki senesi kaldığını söyledi. Hawking elli altı sene daha yaşadı. Ve doktorların beklediği üzere sadece bir hayatta kalma çabası da değildi bu, ALS tanısından sonra gelen elli altı sene boyunca Hawking çalışmadan parlak notlar alan bir fizik öğrencisinden dünyanın önde gelen, belki de en çok tanınan fizik profesörüne dönüştü.

Tıpçı bir babanın ve üniversite mezunu, aktivist bir annenin matematik sevdalısı oğlu Stephen Hawking. Kendisi ilkokulda falan hiç de öyle dahi gözüyle bakılan bir çocuk değilmiş. Parlak bir öğrenciymiş, orası başka, ama akademik kariyerinin başlangıcında ALS tanısı konulup da yapmak istediği, kafasında kurduğu bazı şeyleri yapmaya düşündüğü kadar vaktinin kalmamış olabileceği hissine kapılana kadar pek de çalışkan değilmiş Hawking.

Bu, bir süre için ağır bir depresyona yakalandığı gerçeğini değiştirmiyor tabii. Bu noktada bakış açısını değiştiren birkaç olaydan bahsediyor Hawking. Biri hastanede kaldığı süre boyunca odasını paylaştığı lösemili bir çocuk. 60'lı yıllarda löseminin tedavisi çoğunlukla başarılı sonuçlanmıyordu. Oda arkadaşının çektiklerinin yanında Hawking aslında başına ALS'den çok daha kötü bir şey de gelmiş olabileceğini aklından geçirdiğini söylüyor. Bir diğer olay da ilk evliliği. "Eğer evlenecektiysem çalışmam gerektiğini fark ettim" diyor, "bir iş sahibi olmalıydım".

Evet, Stephen Hawking'in belki de en bilinen özelliği ALS gibi insanın hayatının her alanını etkileyen zor bir hastalığa karşı dirayeti ve bilgisayar aracılığıyla bizlere ulaşan robotik sesi olabilir ama bunlar fizik alanında yaptığı çalışmalara gölge düşürmemeli. Çalışmaları, henüz daha teoriden ibaret oldukları zamandan beri, karadelikler üzerine yoğunlaşmış. Hatta çok sevdiği ve zaman zaman yaptığı üzere, onların varlığı üzerinden iddiaya bile girmiş.

Karadeliklerin nasıl davrandığını anlamamızı sağlayan birçok çalışması var. Hawking'in Kendi ismini verdiği bir fenomen de mevcut: Hawking Radyasyonu. Bir karadeliğin yaydığı enerjiye bu ad veriliyor. Normalde her şeyi yutan bir şeyin enerji yaymasını, ya da küçülmesini beklemezsiniz. İlk başta Hawking de böyle düşünmüş. Hatta bu uğurda bir öğrencisini (Jakob Bekenstein) haksız çıkarmaya çalışırken (ki sonunda haksız çıkardığı kendisi oluyor) fizikçilerin uzun zaman yapmaya uğraştığı bir şeyi başarıyor; radyasyonu bulan denkleminde genel görelilik kuramıyla kuantum fiziğini birleştiriyor. Ve karadeliklerin sadece enerji yaymadığını, aynı zamanda gittikçe küçüldüklerini de ortaya çıkarıyor.

Bu Hawking'in yanıldığı ilk sefer değil. Karadeliklerin yok olurken içlerine çektikleri bilgiyi yok ettiklerine dair de John Preskill'le iddiaya giriyor. Bu iddiayı da kaybediyor ama bir yandan da uzaya yayılan bilgi teknik olarak okunamaz olduğu için aslında o kadar da kaybetmediğini söylemeden de edemiyor. Higgs bozonunun keşfi de kendisine yüz dolar kaybettiriyor zamanında.

Geçtiğimiz sene Mart ayında dünya sadece deneme yanılmaya ve keşfe değil, aynı zamanda öğretmeye de meraklı bir dâhiyi kaybetti. Zamanın Kısa Tarihi, Zamanın Daha Kısa Tarihi ve Ceviz Kabuğundaki Evren gibi kitaplarıyla keşfettiklerini ve evrenin sınırlarıyla yarışacak kadar geniş düşünce dünyasından geçenleri insanlarla paylaşmak ve fiziği sıradan insanların da hayatına sokmak konusunda büyük adımlar attı Hawking. Kızıyla birlikte, çocuklara yönelik yazdıkları kitaplar da cabası. Kim bilir biraz daha yaşasaydı daha ne iddialara girecekti.

Kütleçekimsel Merceklenme

Stephen Hawking hakkında söylenebilecek çok şey var ama karadeliklere olan merakı düşünüldüğünde bu kutuda size onunla değil de karadelik araştırmalarıyla ilgili bir bilgi vermeme kızmazdı diye düşünüyorum. Interstellar'ı izlemiş miydiniz? Orada karadeliğin önünden geçtikleri sahnede boşluğun önünde bir ışık halkası vardı hani. Film yapılırken o sahneyi mümkün mertebe gerçekçi tutabilmek için film bütçesi kapsamında bir karadelik simülatörü kodlanıyor. Ve programı yürüttüklerinde karadeliğin önünde Satürn-vari bir halka olduğunu görüyorlar. Ve bu filmin yapımında kütleçekimsel merceklenme ilk defa görüntüleniyor, yani karadeliğin kendi kütleçekim gücü karadeliğin arkasındaki ışığı kırarak önünde yeniden birleştiriyor.

Yanarım yanarım da şu karadelik fotoğrafını kendi gözlerinle göremeden gittin ya Stephen, ona yanarım...



MUTLAKA İZLEYİN

GÜLHİS CANPOLAT

- **YÖNETMEN:** Rob Letterman
- **OYUNCULAR:** Ryan Reynolds, Justice Smith, Kathryn Newton
- **IMDb NOTU:** 6,7

POKÉMON: DETECTIVE PIKACHU



Seni seçtim– Ne! Bu başlık önceden atıldı mı? Nasıl olur?!

Bana Pokémon'lu her şeyi aldırabilir, yedirebilir, giydirebilirsiniz. Daha geçen gün Pokémon'lu yemek kitabı almaktan son anda döndüm (Pikachu'lu pirinç pilavı! Pokétoplu pirinç pilavı!!). Küçükken izlemeyi en çok sevdiğim çizgi filmlerdendi. Annem kartlarını almama izin vermezdi, hiç unutmuyorum, bir keresinde bir çocuk dergisini sırf Pokémon kartı veriyor diye almıştım. Bu nostalji böyle hayal kurarken güzel oluyor tabii ama iş çocukluktan hatırladığımız, toz pembe çerçevelerden baktığımız şeylerin yeniden yapılmasına geldi mi bazen işler çok ters gidebiliyor. Son zamanlarda kötü giden o işlerden fazlasıyla gördük maalesef. Poké-severlerin şansına, Detective Pikachu bu işi iyi yapan projelerden oldu.

Bir kere bence en akıllıca kararlarından biri hâlihazırda bilinen, herkesin aşina olduğu bir Pokémon hikâyesini yeniden yapmamış olmalarıydı. Yok Ash ilk Pokémon'unu seçiyor, yok Ash ve Pikachu küsüyor ama sadece üç saniye için falan... Mesela bırak hikâyesine aşina olmayı, ben Detective Pikachu diye bir oyun olduğundan haberdar bile değildim bu film çıkana kadar. Bu da ister ölesiye Pokémon hayranı olun, ister "yav ne Pikachu'ymuş kardeşim, anlata anlata bitiremediniz, ben de bakacam neymiş bu" diyerek Pokémon dünyasından habersiz gidin; filmi kaybolmadan ve kafanızdaki imgelerle karşılaştırmadan izleyebilmenizi sağlıyor.

Detective Pikachu'da özel dedektif olan babası Harry Goodman'ın bir trafik kazası sonucu ölü kabul edilmesi üzerine 21 yaşındaki oğlu Tim babasının kazasında bir tuhaflık olduğunu fark eder. Tim şu ana kadar bir filmde gördüğüm en inandırıcı 21 yaşındaki insan olabilir ve bütün film yanında kafein bağımlısı, sarı tüylü, hayali bir karakterle geziniyor. Bir sigorta şirketinde çalışıyor ama aslında ne sigorta şirketinde çalışmak istiyor ne de hayatta ne yapmak istediğine dair bir fikri var. Ve sonra Pikachu'yla karşılaşıyor.

Bugüne bugün çantasında Pikachu'lu PEZ dispanseri taşıyan bir insanım ben!!

Pikachu, şu CGI karakterlerden illallah ettiğimiz günlerde güneşli bir gün, çiçekli bir kır, temiz yayla havası gibi bir şey. Ben çok teknik detayına girmeyeceğim ama isterseniz YouTube'da Corridor Crew adlı bir kanal bunun üzerine güzel bir video yapmıştı (tinyurl.com/cc-det-pic). Sadece Pikachu değil, bütün Pokémon'lar harika tasarlanmış, bu da Detective Pikachu'yu göz zevki açısından izlemesi harika bir film kılıyor.

Ryan Reynolds'ın Pikachu olarak performansına da diyecek yok. Reynolds zaten izleyicisini nasıl eğlendireceğini çok iyi bilen oyunculardan ve CGI bir karakteri canlandırması bu yeteneğinden pek de bir şey götürmemiş (tabii burada görsel efekt ekibinin Reynolds'ın mimiklerini Pikachu'ya yansıtma konusundaki başarısı da göz ardı edilmemeli).

Tabii benim çok sevmiş olmam filmin bazı problemleri olmadığı anlamına gelmiyor. Zaman zaman komedi ve dram temposu birbirine giriyor. Bir gizemi çözdük derken, hop aslında öyle değilmiş ama hop aslında öyle de değilmiş oluyor. Yine de... Hani herkesin öyle filmleri vardır, on kere izlesen de yine oturur izlersin. Detective Pikachu da öyle bir film. Kafa kurcalayacak, insanı yoracak bir yanı yok. Mısır patlatıp keyif yapmalık, yetişkindi çocuktu hep birlikte izlemelik yeni filminiz olabilir.

KONSEPT PİKAÇU!!

Filmin konsept çizimlerini yapan RJ Palmer zaten gerçekçi Pokémon illüstrasyonlarıyla bilinen bir sanatçı. Öyle ki kendi sitesinde orijinal çizimlerinin yanı sıra Gerçekçi Pokémon'lar diye bir alt başlık da mevcut. Her ne kadar yaptığı röportajlarda bazı çizimlerinin filmin tonuna kıyasla fazla korkutucu olduğundan bahsetse de, büyük ihtimalle iki boyutlu görmeye alıştığımız bu karakterlerin üç boyutlu hallerinin gerçek dünyaya bu kadar uyumlu bir şekilde filme yansıtılmasını da ona ve çizimlerine borçluyuz. Eğer Detective Pikachu'yu bir kere daha izledikten sonra hâlâ Pokémon'lara doyamadıysanız, Palmer'ın sitesine gidip yaptığı çizimlere göz atmanızı öneririm.

EDİTÖRÜN NOTU: Hikâye açısından çok kuvvetli olmasa da zaten beklentimiz bu değil. Renkli ve eğlenceli. ★★★★☆

YÖNETMEN: Michael Dougherty **OYUNCULAR:** Kyle Chandler, Vera Farmiga, Millie Bobby Brown, Bradley Whitford **IMDB NOTU:** 6,3

GODZILLA: KING OF THE MONSTERS



Hollywood'un 1998 yılında Godzilla isimli facia bir dinozor filminin çekmesinin ardından 2014 yılında Gareth Edwards'ın Godzilla'sıyla rahat bir nefes almıştık neyse ki. Bu devam filminde de kadroya benim gibi kaiju delilerini coşturacak şekilde Godzilla'nın baş düşmanı King Ghidorah'ın yanı sıra Mothra ve Rodan gibi klasikler de katılarak MonsterVerse evrenini büyütüyor.

Gelgelelim 35 filmlik serinin temel sıkıntısı bu filmde de sürüyor: Kaiju kısımlarını izlemeye doyum olmazken insanlar arasındaki bölümler tahammül edilemez seviyede kötü. Öyle ki kötülük ekibinin "canavarları salarak dünyayı arındıracağız heh heh" amacı gülünç seviyede, insanlar gene ölmek için adeta yarışıyor ve karakterleri hepsi ölse umursamayacağınız seviyede sönük.

Ne var ki iş kaiju savaşlarına gelince film resmen döktürmüş. Sallamasyon MUTO'lar haricinde klasik Kaiju'ların hepsinin hakkı verilmiş. Görsel olarak da izlemeye doyum olmayan, içinizdeki çocuğu adeta uzaya fırlatan, nefes kesen kaiju dövüşleri var, hatta serinin bu konuda da en iyi filmlerinden biri bile diyebilirim. Ayrıca serinin klasik filmlerine de sayısız gönderme mevcut. Yapımcı ekip belli ki bu konuda dersine iyi çalışmış.

Sonuç olarak insan bölümleri izleyeni süründüren, fakat kaiju kısımlarıyla şahlandıran, bu yüzden biraz orta kalibre bir film olmuş King of the Monsters. Gene de King Kong'la olan büyük kapışması öncesi ısınmak için bile izlenir. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: İnsan bölümlerine katlanabilirseniz kaijuya doyacaksınız. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Justin Copeland
OYUNCULAR: Jason O'Mara, Jennifer Morrison, Stuart Allan
IMDb NOTU: 7,0

BATMAN: HUSH

Jeph Loeb ve Jim Lee'nin efsanevi diyebileceğimiz (ben derim en azından) hikâyesi Batman: Hush revize edilmiş bir şekilde karşımıza çıkıyor. 2019 yapımı Batman: Hush'ta çizgi roman hayranlarını şaşırtacak bazı değişiklikler var. Hikâye bir noktadan sonra hiç beklemediğiniz şekilde ilerliyor, ancak iyi mi kötü mü buna karar vermesi güç. Evet, izleyici olarak şaşırmadım değil, ama bu sürpriz de sanki gerekli değildi.

Batman'i bir kez daha Jason O'Mara seslendiriyor. Son yıllarda pek çok animasyonda karşımıza çıkan O'Mara'yı aynı zamanda Agents of SHIELD dizisinden de hatırlayanlar olabilir. Kendisi iyi bir Batman sesi olsa da Kevin Conroy'u arıyor insan. Üstelik yine bu yıl çıkış yapan bir diğer DC animasyonu Justice League vs the Fatal Five'da Batman'i yine Conroy seslendirdiği için hafif rahatsız oldum.

Animasyonlar oldukça başarılı, hikâye ilgi çekici, Batman ve Catwoman arasındaki dinamik de keyif vericiydi. Son savaşın biraz sıkıcı olması dışında bir şikâyetim yok sanırım. ■ **YASİN**



EDİTÖRÜN NOTU: Batman animasyonlarını seviyorsanız izlemeden geçmeyin derim. Bakalım Hush'ın kimliği hakkında sürpriz size ne hissettirecek. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Dome Karukoski
OYUNCULAR: Nicholas Hoult, Lily Collins, Colm Meaney
IMDB NOTU: 6,9



TOLKIEN

Fantastik edebiyatın en büyük öncülerinden "Profesör"ün gençlik yılları hakkında olan bu biyografi filmi pek çok anlamda sınıfta kalıyor sevgili dostlar. Öncelikle film ne hakkında olacağına karar verememiş ve her şey yarım yamalak, hızlıca işleniyor. Biz izleyiciye de "demek ki bu böyleymiş" diye kabul etmek kalıyor. Biyografi filmlerinde aslında sıkça karşımıza çıkan bir durum bu, çünkü bir insanın hayatını, yaşadıklarını filmleştirmeye çalıştığınızda işin içine ekstra şeyler katamazsanız geriye kuru bir hikâye kalıyor.

Yapımda Tolkien'ın aşk, dostluk, Orta-dünya için bulduğu ilham kaynakları ve en önemlisi "kardeşlik" bağı irdeleniyor. Oyunculuklar gayet başarılı, başrolde Nicholas Hoult yer alıyor ve akılda kalıcı olmasa da iyi bir performans sunuyor. Tolkien'ın eşi Edith'iyse Lily Collins oynuyor. Ne yazık ki Edith için sunulan iç çarpışmalar yeterli ekran zamanı bulamıyor. Tolkien ve Edith'in önündeki engeller kendi kendine aşılıyor.

Filmin atmosferi şahane ama hikâye ilgi çekici olmayınca ne yapsanız olmuyor efendim. Orta-dünya seviyorsunuz diye bu filmi kesinlikle izlemenize gerek yok. Açıkçası filmde en duygulandığım an da Tolkien ve dostlarının başına gelenleri okuduğumuz metinler oldu. Onu da yine başarılı oyunculuklara sayıyorum. Zaten film gişede de feci şekilde patladı ve büyük zarar etti. ■ **YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: "Orta-dünya hayranıyım, kesin izlemeliyim" demenize gerek yok. Film yerine Tolkien'ın hayat hikâyesini okumanızı öneririm. ★★☆☆☆



YASİN İLGÜN

YÖNETMENLER: Anthony Russo, Joe Russo **OYUNCULAR:** Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson
IMDb NOTU: 8,6

AVENGERS: ENDGAME

"AVENGERS... Assemble..." Hiyaaaaah!

2008'de Iron Man'le başlayan bir çağın sonuna geldik be sevgili Oyungezerler. Benim gibi bir süper kahraman fanatiği için rüya gibi geçen bir süreç oldu ve Avengers: Endgame bu çağa başarıyla noktayı koydu. Evet, biliyorum aslında Endgame bu fazın son filmi bile değildi ama dediğim gibi bir çağın sonuna geldik ve itiraz kabul etmiyorum.

Avengers: Infinity War da Thanos'u durdurmayı başaramayan kahramanlarımız her şeye rağmen mor renkli kötümüzün peşini bırakmıyor ve intikam yoluna düşüyor; intikam duyguları da bir süre ve bazı olaylardan sonra kaybedilenleri geri kazanma hırsına dönüşüyor. Aslında bu süreç biraz uzun gözükse de filmde hızlıca işlenmiş.

Ant-Man'in kuantum evreninden kurtulmayı başarması ve burada zamanın farklı bir şekilde işlediğini keşfetmesi kahramanlarımıza yepyeni bir umut veriyor ve Avengers ekibi Infinity War'da yaşadıkları kayıpların yaralarını da sardıktan sonra bir kez daha bir araya gelip bir "zaman görevine" çıkıyor. Tabii bir film-dizi-çizgi roman klasiği olarak zamanla uğraşırsanız her daim daha büyük bir bela onu takip eder. Nitekim öyle de oluyor ve sinema tarihinde gördüğümüz en epik süper kahraman savaşına tanıklık ediyoruz. Mevzubahis savaş benim adıma o kadar tatmin ediciydi ki hâlâ tekrar tekrar izliyorum. Neredeyse Yüzüklerin Efendisi'ndeki Miğfer Dibi Savaşı ve Rohirrim'in Pellenor Çayırları Savaşı kadar epik bir çarpışmadan bahsediyorum. Üstelik her kahraman bolca zaman ve yapacak önemli bir iş buluyor.

Endgame sıkıntısız bir film değil tabii ki. Her ne kadar büyük bir kaybı ve dünyanın bu kayıpla nasıl başa çıkmaya çalıştığını işlese de bu ağırlığı yansıtmada zayıf kalıyor. Aksiyonsuz anlarda temponun da hafiften çamura takılı kaldığını söyleyebilirim. Bu aslında beni çok rahatsız etmedi ama farklı çevrelerin bu tempoyu sıkıcı bulduğunu duydum. Endgame'in bir diğer sıkıntısı da bu kadar ciddi bir konuyu işlerken hâlâ bolca mizaha kaçmasıydı sanırım. Evet, bu formül işe yarıyor ve gerçekten çok keyifli. Big Lebowski Thor'a gülmeyen yoktur herhalde, ancak evrendeki hayatın yarısı puf olup gittikten sonra bu mizahın yersiz olduğu anlar biraz battı.

Filmde Iron Legion'ı ya da SHIELD gemilerini görememek beni çok üzdü. Zira bu detaylar için ortam kesinlikle hazırdı. Affedersiniz de New York'un göbeğindeki son savaşa Ravager'lar falan dâhil olurken SHIELD'ın hiçbir şey yapmaması beni rahatsız etti.

Çok da büyük sıkıntılar değil tabii bunlar. Neticede Endgame'i umarım sinemada izlemişsinizdir. Süper kahramanları seviyorsanız evde de bol bol izleyin izletin.

EDİTÖRÜN NOTU: Endgame en şahane süper kahraman filmleri listesine tepelerden giriş yaptı ve yerini uzun yıllar koruyacak gibi.
★★★★☆

- **YÖNETMEN:** Zhang Yimou **OYUNCULAR:** Chao Deng, Li Sun, Ryan Zheng **IMDB NOTU:** 7,0



SHADOW

Elli kere övmüşümdür, tekrar öveceğim: Raise the Red Lantern bildiğim en mükemmel eserlerden, herkesin mutlaka izlemesi gerektiğini düşündüğüm 3-5 filmden biri. Zhang Yimou'nun yönettiği tek muhteşem film de değil ayrıca. Daha bunun To Live'ı, Hero'su, House of Flying Daggers'ı var.

Ama Zhang Yimou'nun o altın dönemi de çok gerilerde kaldı maalesef. Hani yine güzel şeyler yapıyor ama o derece aşmış filmlerini görmeyeli çok uzun zaman oldu. Hele o The Great Wall neydi ya... Neyse... Shadow da yönetmenin eski efsanelerinin yanından geçemeyen ama yine de güzel filmlerinden.

Bir kere şu dünyada Zhang Yimou'nun sinema estetiğinin eşini benzerini göremezsiniz. Filmlerinin en durgun, sıradan bir karesi bile, uyuz bir taşa bile bakıyor olsanız, epik bir tablo gibidir. Shadow da bu konudaki en başarılı işlerinden. İzlerken gözlerinizin kirden arındığını hissediyorsunuz, öyle bir göz banyosu. Benzersiz dövüş kareografileri nedeniyle de yönetmene "büyüksün abi" demeden geçmeyeyim ayrıca.

Görsellik, seyir zevki tepe noktada. Peki geri kalanlar? Hikâye, karakterler? Onlar da "iyi" işte, daha fazlası değil. Yönetmenin eski anlam üstüne anlam yüklü, her karakterini ayrı ayrı benimseyeceğiniz filmlerinden değil Shadow ama özel bir sıkıntı da yok. Sürüklüyor her şekilde. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Özellikle görsel açıdan inanılmaz üs bir seviyede. ★★★☆☆

- **YÖNETMEN:** David Yarovesky **OYUNCULAR:** Elizabeth Banks, David Denman, Jackson A. Dunn **IMDB NOTU:** 6,2

BRIGHTBURN

"Superman, tam da ergenliğe girdiği çalkantılı yaşlarında kafayı sıyırıp iyiliğe hizmet etmek yerine kötü bir karakter olmayı tercih etseydi neler yaşanırdı?" şeklindeki ilginç bir soruya yanıt arayan Brightburn, yapımcı koltuğunda James Gunn gibi bir dehâ da olunca ilk duyurulduğu zaman dikkatimi çekmeyi başarmıştı. Ama maalesef sonuç hayal kırıklığı.

Her şeyden önce; yahu bu çocuk neden kötü olmaya karar verdi? Filmde sunulan nedenler o kadar sıradan ve yüzeysel seçilmiş ki filmin temelini oluşturan bu karakter değişimi, dolayısıyla da senaryonun kendisi fazlasıyla havada kalmış. Aynı şekilde birçok farklı karakter ve olay da ucundan kısaca değinilip sonrasında aniden bitiriliyor, ben filmin zamanı istenen şeylere yetmemiş gibi hissettim; keşke bu kadar fazla şey göstermeye çalışmak yerine daha az sayıda olaya odaklanıp hepsini düzgünce işleselermiş.

Özel olarak Superman karakteri veya "What If" konsepti ilginizi çekiyorsa belki bir şans verebilirsiniz, bunun dışında Brightburn maalesef boş zaman geçirmelik bir film olmaktan öteye gidemiyor. ■ **MUTLU**



EDİTÖRÜN NOTU: Fikir güzel, yapımcı güzel, oyuncular güzel; keşke film de güzel olsaydı. ★★☆☆☆

- **YÖNETMEN:** Chad Stahelski **OYUNCULAR:** Keanu Reeves, Halle Berry, Ian McShane, Laurence Fishburne **IMDB NOTU:** 7,8



JOHN WICK: CHAPTER 3 PARABELLUM

İkinci film tam nerede kalmıştı kısaca hatırlatalım: John, Continental otelinde birini vurmuş ve 1 saat kaçma müddeti verilerek suikastçı alemlerinden sürülmüştü. 3. filmse tam bu noktadan seyirciyi avcunun içine alıp son ana kadar da bırakmıyor. Seri aksiyon adına daha ne yapabilir derken film sürekli yeni ve daha absürt sahnelerle ağızları hem açık bırakıyor hem de bir parmak balını çalıyor. Zaten bu seriyi özel kılan da bu ya, izleyiciye tam olarak istediğini, üstelik de oldukça şık ve kaliteli bir pakette sunuyor olması. O yüzden seviliyorlar bu kadar fazla.

Kadroya yeni katılan Halle Berry, Reeves'in yanına bir Sandra Bullock kadar yakışmış (4'te oynasa müthiş olmaz mıydı?) ve aralarda da güzel sürprizler mevcut. Konu ufaktan dağınık gibi gitse de sonlarda güzel toparlıyor (ki en son derdimiz konu zaten bu filmlerde). Aksiyonsa yine abartılı, yine estetik ve bu kez hayvanlar da işin içine bolca katılmış durumda. Egzotik mekanlar, iyice genişleyen suikastçılar evreni ve ikinci filmden daha akıcı bir kurgu da filmin artılarından. Hazır The Matrix 4 de duyurulmuşken Keanu onun üstüne bir de John Wick 4 patlatıp emekli olur gibime geliyor benim ki serinin de zaten daha fazlasını kaldıracağını sanmıyorum. Sinemada kaçırdıysanız bari evde kaçırmayın. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: John Wick rakiplerini gayet entelektüel şekillerle kesip biçerken sizin de içinizin yağları erimekten bir hal oluyor. ★★★★☆



ONUR KAYA

YARATICILAR: Eric Kripke, Seth Rogen, Evan Goldberg **OYUNCULAR:** Karl Urban, Anthony Starr, Jack Quaid, Erin Moriarty **IMDB NOTU:** 8,9

THE BOYS

Bir porsiyon lezzetli süper kahraman taşlaması

Süper kahraman çizgi romanları bol bol klişe üretir, kendi kendilerine çok referansta bulunur, birbirleriyle sık sık dalga geçer, taş atar. An itibariyle içinde bulunduğumuz dönem süper kahraman klişelerinin taşlamaya yetecek de artacak kadarını beyaz perdeye tercüme ettiği için taşlamalara da ihtiyacımız vardı. Popüler çizgi roman yazarlarından, süper kahramanlara duyduğu nefretle ve aşırı şiddet içeren çizgi romanlar yazmasıyla ünlü Garth Ennis'in The Boys isimli çizgi romanı uyarlanmak için biçilmiş kaftandı. Taşın altına elini sokan, Supernatural'dan tanıdığımız Eric Kripke'le bir başka Garth Ennis incisini (Preacher) bizlerle buluşturan Seth Rogen & Evan Goldberg oldu.

İnsanüstü güç kazanımı gibi bir durumun hayatta yerini bulması durumunda, güç sahibi bireylerin çok da "kahraman" sınıflandırmasına girmeyeceği bakış açısıyla yazılan The Boys, tam da şu sıralarda ekranlarımıza taşındığını görmeye ihtiyaç duyduğumuz türden bir hiciv örneği. Dizideki kahramanlarımız, süper güç sahibi insanlar değil. The Boys tam tersine, süper güç sahibi insanların suiistimal ettikleri kabiliyetlerle hayatlarını mahvettiği insanlardan birini, Hughie Campbell'ı merkezine oturtuyor; daha ilk dakikalarda süper hıza sahip A-Train isimli "kahramanın" Hughie'nin kız arkadaşının içinden geçişini izliyoruz. Akabinde Hughie'nin yanına, canımız ciğerimiz Karl Urban, halden anlayan Jim Butcher tiplemesiyle katılıyor. Frenchie ve Mommy's Milk de gelince kadro tamamlanıyor, dizi kıvamını tam olarak buluyor.

Her bir üyesi gayet detaylı, gayet akılda kalıcı çizilmiş takımımızın hikâyesi dallanıp budaklandıkça süper kahramanlığın tam olarak nelere bedel olduğunu izlemeye başlıyoruz. The Boys'da bin bir türlü pisliğe bulaşan süper güç sahibi insanlar, onları bunlara bulaştırıp daha fazlasına kendi bulaşan şirket yöneticileri, tüm bunları saklayan pırıl pırıl bir perde ve o perdenin her parçasından gelir getiren bir sektör koyuluyor karşımıza. Bu sektörün gözbebeği ve onu izleyiciye ifşa eden en büyük araç da bir Justice League parodisi olarak dizide boy gösteren The Seven isimli süper kahraman grubu. The Seven üyelerinin büyük çoğunluğu Justice League üyelerinin ırz düşmanı kopyaları: Homelander, Superman çakmasıyken; Queen Maeve, Wonder Woman'ın kızıl-kahverengi saçlı hali. A-Train siyahi bir Flash, Deep'se bir dönem kendi kendinin parodisi haline gelmiş Aquaman'in dizideki şubesi. Derdi gerçekten kahramanlık yapmak olan Starlight da dizinin bir başka garibanı olarak kendini bu arkadaşların arasında buluyor.

Dizi "bir başka süper kahraman yapımı" değil aslında, süper kahraman bolluğuna bir tepki. Markalaşmanın hem gerçek hayatta hem de hikâyelerde kurban ettiği samimiyetle bir problemi var, bu yüzden kirli oynuyor, sözünü sakınmıyor. Ennis'in çizgi romanlarda yaptığı şekilde, medeniyetin tüm pisliklerini, içinde süper kahramanların olduğu bir dünyaya uyarlamayı çok güzel başarıyor. Bir başka büyük başarısı da kesin çizgiler çekmemekte; süper kahramanların da tüm güçlerine rağmen düzenin üzerine çıkmayı başaramadığını göstermekten çekinmiyor. Son ana kadar topu bir bir tarafa, bir diğerine vermeyi çok güzel kotarıyor. Senaryoda kurulan bu dinamik o kadar başarılı ki 8 bölümlük sezonun ne ara bittiğini gerçekten anlamıyorsunuz, tadı damağınızda kalıyor.

GARTH ENNIS'E DOYAMADINIZ MI?

Amerikan çizgi romanlarıyla haşır neşirseniz Garth Ennis'in adını duymuş olmanız kuvvetle muhtemel. Kendisi ana yazıda da bahsettiğim üzere fazlasıyla keyifli senaryolar örmesinin yanı sıra epey şiddet içerikli çizgi romanlar yazmasıyla bilinen bir arkadaşımız. Bu yüzden epey ünlü bir yazar olmasına rağmen ana akım süper kahraman piyasasında pek az işi var, olanlar da uzun soluklu değil. Elbette Marvel kadrosundan bir karakterle uzun ömürlü bir ilişki yaşamışlığı var, kim olduğunu da ben söylemeden tahmin edebilirsiniz ama yine de yazıyorum: The Punisher. MAX isimli, yetişkin içerikli Marvel yayın grubunda uzun süre devam eden ve şu sıra ülkemizde de Marmara Çizgi tarafından yayınlanan The Punisher serisi Garth Ennis'e ait. Ancak tarzına doyamaz ve daha uçuk işlerine göz atmak isterseniz dizilerine pek bir bayıldığım Preacher ve The Boys'un yanında iki isim daha verebilirim: Hitman (bizim keloğlanla alakası yok, DC serisi) ve Crossed.

EDİTÖRÜN NOTU: Süper kahraman dizilerinden bezenlerin de bezmeyenlerin de aynı hevesle göz atması gereken bir dizi. ★★★★★

YARATICILAR: Gary Dauberman, Mark Verheiden **OYUNCULAR:** Crystal Reed, Virginia Madsen, Andy Bean **KANAL:** DC Universe **IMDB NOTU:** 8.0



SWAMP THING

Warner Bros şuursuzluklarının son kurbanı olan Swamp Thing'i izlemeye elim bir süre varmamıştı. İlk duyurulduğunda dizi bütçesiyle uyarlamaya uygun bir çizgi roman olmadığını, kotarmak için kazanacağı popülariteye kıyasla fazla yüksek bir yatırım gerektireceğini düşünüp "rezil edecekler" demiştim. Fena halde ters köşe edildim ve dizi rezil edilmedi. Öte yandan sonuç yine hüsran, çünkü Swamp Thing kaş kaldırtan bir prodüksiyon kalitesine sahip olduğu için iptal edildi bir yerde! Ortalıkta dolaşan dedikodulara göre dizinin maliyeti, çekildiği eyaletin yapacağı para desteğinin yanlış hesaplanması yüzünden fazla kaçınca, daha ilk bölümün yayınlandığı sıralarda dizinin bileti kesilmişti. Ha elde ne var derseniz, gayet keyifli yazılmış, çoğu çizgi roman uyarlamasının aksine hafif ve eğlencelik bir izlenim vermeyen, bunu şahane görsellerle de destekleyen bir dizi var. Efektler süper, oyunculuklar da güzel, mevzu ölü doğan sonraki sezonlara gayet tatlı atıflarla bezeli. DC mitolojine aşina olanların kestireceği bir istikamet de var ortada. Ancak o devam sezonları asla gelmeyecek, ilk sezonu izlerseniz de içinizde bir ukte olarak kalacaklar. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Çok güzel olmasına rağmen izlememenizi öneririm. ★★★★☆

YARATICI: Álex Pina **OYUNCULAR:** Úrsula Corberó, Itziar Ituño, Álvaro Morte **KANAL:** Netflix **IMDB NOTU:** 8,6



LA CASA DE PAPEL

La Casa de Papel, 2 sene önce art arda yayınlanan 2 sezonuyla bir anda tüm dünyada sevilen bir dizi haline gelmiş, sokaklar Bella Ciao fısıltıları, eylemler Dali maskeleriyle dolmuştu. Yapımcılar da bu sevgi seline (iyi ki) kayıtsız kalmadılar; ekibimiz alelacele yeni bir soygun için toplandı ve dizinin 3. sezonu geçtiğimiz ay yayınlandı, ancak maalesef biraz fazla acele etmişler ekibi toplarken.

Önceki sezonlarla karşılaştırınca yeni sezonun senaryosu çok aceleye getirilmiş gibi hissettiriyor. Evet ilk 2 sezonda da mantıksızlıklar ve boşluklar bulunuyordu ancak bunlar seyir zevkine zarar verecek boyutta değildi. Ayrıca bu aksaklık dizinin omurgası olan karakterleri de olumsuz etkilemiş.

Yine de bana sorarsanız La Casa de Papel'in en izlenebilir yönü hikâyesini anlatma biçimiydi ve bu konuda yine muhteşem bir iş çıkarmışlar; planlar uygulanırken bir yandan planlanma aşamalarını göstermeleri olsun, tam yerinde giren müzikler olsun, dizi gerçek anlamda akıp gidiyor. Sadece ilk bölümü izleme niyetiyle açtığım Netflix'i tüm sezonu izlemiş olarak sabahın ilk ışıkları eşliğinde kapattım, siz de izleyiniz efendim. ■ **MUTLU**

EDİTÖRÜN NOTU: Senaryo biraz aceleye getirilmiş hissi verse de oyunculuklar ve kurgu hâlâ muhteşem. ★★★☆☆

YARATICI: Aaron Martin
OYUNCULAR: Katee Sackhoff, Samuel Anderson, Blu Hunt
KANAL: Netflix
IMDB NOTU: 4.8

ANOTHER LIFE

Netflix bu diziyi tanıtırken Katee "Starbuck" ablamızı gördüğüm anda dizinin çıkış tarihini dört gözle beklemeye başladım ancak Another Life iki saat içerisinde Netflix bilimkurgu enkazları arasındaki yerini aldığını belli etmişti bile. Özellikle iki saat kısmına vurgu yapıyorum çünkü devamını izlemem için mola vermem gerekti. Dizi içerisindeki kurgu o kadar ilginç bir şekilde akıyor ki, mantık sınırlarını zorlayan bir noktaya gittiğinizi hissediyorsunuz.

Yakın gelecekte devasa bir uzay gemisi sessiz sedasız bir şekilde gelip Dünya'ya iniş yapar. Yine Amerika'da gerçekleşen bu olay sonucu, geminin uzak bir galaksiye mesaj göndermeye başladığı keşfedilir. Bu gelişme üzere Salvara adlı gemiyi profesyonel (!) bir ekiple birlikte sinyalin iletildiği gezegene gönderme kararı alınır. Bu kısma kadar hiç de fena olmayan senaryo, uzay yolculuğunun başladığı an itibariyle karmaşaya yol açacak şekilde ilerliyor. Öncelikle Katee ablamıza bir şeyler olmuş, tüm dizi boyunca tıpkı bir tiyatro oyuncusu gibi aşırı mimik kullanıyor ancak sinema sanatında bu durum hemen dikkat çeken bir dezavantaja dönüşür. Çeşitli uzmanlık alanlarından özel seçilmiş kişiler olarak karşımıza bir grup zibidi çıkıyor ve aklınıza gelebilecek en alakasız tartışma ve kavgaların içine düşüyorlar. Göründüğü ilk andan itibaren tekinsiz bir izlenim veren yardımcı kaptan ortaya çıkan ilk sorunda gemide isyan çıkartıyor. Dizinin tamamında genel anlamda bir özensizlik var ve bazı hususlarda maliyetten kaçmışlar. Örneğin geminin mürettebatının üniforması bile yok, herkes serbest takılıyor! Bir de, hayatımda ilk defa bu kadar hüzünlü, trip yapan ve işe yaramayan bir yapay zekâya denk gelmiş oldum!

Birçok bölüm sadece diziyi uzatmak için yazılmış ancak beklemesini bilen izleyiciler için son bölümler meyvesini veriyor. Aslında bu durum ticari bir kararın sonucu. Netflix, uzun metrajlı bir filme sığabilecek içeriği bir sezonluk diziye yaymaya çalıştığı için böyle oluyor. ■ **ERKUT**

EDİTÖRÜN NOTU: Mantığınızı bir kenara koyup sabırla izleyebilirseniz, bir deneyin derim. ★★☆☆☆



DİZİ FİNALİ

ONUR KAYA

YARATICILAR: Noah Hawley **OYUNCULAR:** Dan Stevens, Rachel Keller, Navid Negahban, Aubrey Plaza **IMDB NOTU:** 8,3

LEGION

Bir ben var benden içeri ama keşke olmasaydı

Legion'ın merakla beklediğimiz üçüncü sezonu bir zaman yolculuğu hikâyesi ve açık konuşursam, ben zaman yolculuğu hikâyelerini pek sevemiyorum. Zaman yolculuğu hikâyelerinin büyük bir kısmı düzgün çalışan bir mantık kurmaktan veya bu mantığı izleyiciye "yedirmekten" aciz çünkü (bkz: Avengers: Endgame). Legion'ın üçüncü sezonundaki zaman yolculuğunun bir mantığı yok. Gerçekten yok. Eğer Avengers'ı izledikten sonra filmin senaryosu için bir mantık kurmayı tekrar tekrar deneyip o ya da bu sebepten başarısız olarak sinir bozduysanız ve Legion'a o kinle yaklaşacaksınız baştan söylüyorum: Artık iyiden iyiye bilimkurguya kayan dizi, zaman yolculuğu temasını açıklamaya ve kendi içinde bir mantığa oturtmaya zerre uğraşmıyor. Tamamen sembolik bir kullanım söz konusu; hayatının geldiği yerden hiç memnun olmayan bir David var karşımızda ve hayatının kötü geçen zamanlarını, yaptığı tüm hataları silip yeniden yazmak istiyor. Yaptığı hatalara kafayı takan pek çok insan gibi geleceğe umutla bakma hakkını ona verecek bir çözüm ararken, zaman yolcularının varlığından haberdar olup



istediği umuda kavuşuyor. Bu noktada zaman yolculuğu hem dizinin hem David'in kullandığı bir araç haline geliyor, amaç kesinlikle değil. Dizinin yaratıcısı Noah Hawley'nin zaman yolculuğu kavramına gösterdiği özen de bu yüzden dizideki pek çok diğer bilimkurgu öğesinde olduğu gibi düşük seviyede, ancak bu sefer tüm sezon bunun üzerine kurulduğu için daha çok gözünüze batacaktır. Mantığının tutarlılığına göre yargılayacaksak, Legion'ın son sezonunun bir bilimkurgu olarak pek matah olduğunu söyleyemeyiz bu yüzden.

Diziden beklememeniz gereken bir diğer şey de, çizgi romanlarla tutarlılık. Eğer son sezona kadar geldiyseniz zaten bu kafa yapısına girmiş olmanız gerekiyor ancak Charles Xavier'ın bu sezon boy göstereceği haberini alıp bu konuda umutlandıysanız, dizi yine hayal kırıklığı yaratacak. Legion son sezonda bu zamana kadar görmezden geldiği X-Men evrenini Xavier'le birdenbire tanımaya başlamıyor yani, unutun bunu. Dizi bu sezon daha hırslı ama o hırs buraya yansımıyor.

Her türlü bagajdan son kez kurtulduğumuza göre sezonun kalitesi hakkında bir iki laf etmeye yerimiz kaldı. Final sezonumuzun prodüksiyon kalitesi ziyadesiyle güzel. Anlamlandırması zor ama izlemesi pek keyifli o müzikal sahneler her zamankinden daha güzel bir şekilde geri dönüyorlar. Ana akıştan kopup antoloji formatına geçiveren bölümlerimiz yine yerli yerinde. Legion DNA'sına işlemiş hiçbir şeyden taviz verilmemiş. Dizi bu sayede son sezonunda bile deneysel takılmayı başarıp, karakterlerine hak ettikleri ilgiyi gösteriyor. Xavier'le zaman yolcumuz Switch gibi yeni yüzler dâhil tüm önemli karakterlerin o ya da bu şekilde ekranda bol keseden gözüktüğünü ve tatmin edici sonlara ulaştıklarını düşününce Legion'a sevgim kuvvetleniyor. Dizinin esas ana karakteri olduğunu ölümüne savunacağım Syd'in yine tamamen kendine ait, harika bir bölümü var mesela (sezondaki tek kötü bölümdü lan - Ö). Hippi tarikatı lideri haline gelmiş David'in zıvanadan çıkmış takıntısı ve umudu dışında hiçbir şeye kafa yormayışı da ana hikâyeye ince ince işlenmiş. Genel olarak karakter gelişimiyle problem yaşadığım tek isim Amahl Farouk oldu ancak o kısımdaki dertlerimi spoiler vermeden pek anlatamıyorum elbette.

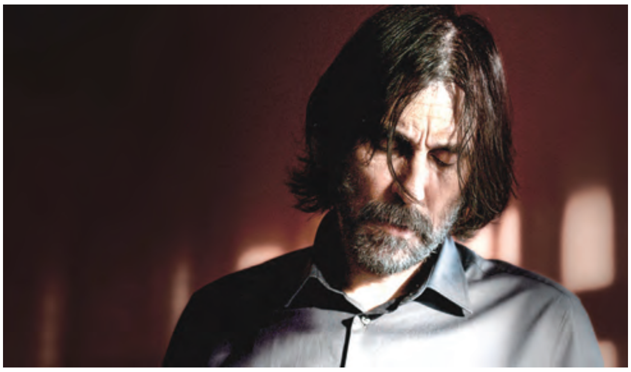
Dizinin problemleri, genel olarak bu sezonun son sezon olmasından kaynaklı esasında. Legion'ın her detayı açıklamaya gerek duymayan muallak hikâyeciliğini başından beri seviyoruz ancak bunlardan bağımsız, devamında nasıl bağlanacağını hayal edip heyecanlandığınız ve bir yere bağlanmayan, sembolik kalan noktalar bol. Sembolik takılmak uğrunda belli parçaları feda edilmiş bir kurgusu ve bu kurguda insana ani gelen değişimler olduğu düşüncesindeyim. Bu noktada suçu Noah Hawley'de mi, yoksa o "diziyi başından beri üç sezon planlamıştım" dese bile Disney-Fox birleşmesi yüzünden yukarıdan gelmiş olabilecek bir "hadi artık toparlayalım" emrinde mi bulmak gerekiyor bilemiyorum. Bu problemler haricinde sezonu güzel, finali de tatmin edici buldum. 60'lı ve 70'li yılların karşıt kültüründen beslenen bir akıl hastalığı hikâyesi olarak, bunu hem düz anlamıyla, hem de bir metafor olarak kullanmayı her zamanki kadar iyi başarıyor. Finalde bu kültürün bakış açısından hayal edilmiş geleceğine açık bir spekülasyon penceresi bırakmayı da ihmal etmiyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Televizyonun en benzersiz dizilerinden biri, vedasını damaklarda kalan bir tatla yapıyor. ★★★★☆

YARATICI: Emrah Serbes · OYUNCULAR: Erdal Beşikçioğlu, İnanç Konukçu, Berkan Şal, Ege Aydan · KANAL: blutv
IMDB NOTU: 8,8

4. SEZON





BEHZAT Ç.

Baharı bekleyen kumrular gibi bekledik. Kurtuluş Parkı'nda ya da Sokakbaşı Meyhane'de karşımıza çıkar diye hayaller kurduk. Arada dedikodular dolaşıyordu, ancak ilk bölüm yayınlanana kadar inanamadık. İlk bölümünü izlediğimizde de fark ettik ki Behzat Ç.'yle diziyi sevenler arasındaki bağ uzun yıllar görüşmeyip de samimiyetlerinden bir şey kaybetmemiş iki arkadaşa ait gibiymiş.

Ercüment Çözer'in ortalığı karıştırmasıyla başlayan yeni sezonda bütün karakterleri dağılmış bir şekilde görüyoruz. Sonrasında da olaylar beklemediğimiz (?) şekilde değişiyor. Önceki sezonlardan tanıdığımız oyuncu kadrosu büyük oranla aynı. Harun, Cevdet ve Eda üçlüsü yerine yeni kişiler var ekipte. Hadi diğerleri neyse de Harun'u gözlerim aradı. Diziyi sevenlerin sosyal medyadan yaptıkları çağrılar şimdilik karşılıksız kalsa da her an cinayet büronun kapısı aralanacak ve içeriye girecekmiş gibi bekliyorum.

İnternet dizisine dönüştükten sonra başta işlenen konular ve küfürlü konuşma açısından eli rahatlayan yapımcılar son çıkan RTÜK yasası sonrası nasıl davranacaklar bilmiyorum ancak kendi çapında rahat olmaları diziyi güzelleştiren detaylar serpiştirmelerini sağlamış. Bölümün ne zaman başladığını veya bittiğini anlayamıyorsunuz. Özellikle bahsedilmesi gereken şeyse her zamanki gibi Erdal Beşikçioğlu'nun performansının hayran olunacak seviyede olması. ■ **ARES**

EDİTÖRÜN NOTU: Saçma sapan konuşmayın la, izleyin diziyi. ★★★★★

YARATICILAR: Maurissa Tancharoen, Jed Whedon, Joss Whedon
OYUNCULAR: Clark Gregg, Ming-Na Wen, Chloe Bennet
KANAL: ABC · IMDB NOTU: 7,5

AGENTS OF SHIELD

Agents of Shield'ın bir önceki sezonu, yani beşinci sezon nasıl güzeldi, nasıl epikti anlatamam. Yeni sezonda bunun üzerine çıkmaya çalışmak gibi zor bir işe girmek yerine farklı bir şey yapmış dizi: İşi geyiğe vurmuş :)

Yanlış anlamayın tabii, Thor: Ragnarok'a bağlamıyor dizi, komediye dönüşmüyor ama kendini ciddiye almayı da bir kenara bırakıyor. Ne bileyim, bir karakter diğerine ciddi bir şeyler anlatıyor, tam en dramatik noktaya geldiğinde öteki karakter onun lafını tamamlıyor, konuşan karakter de "yani ben de onu söyleyecektim de sen şimdi böyle bölünce şey olmadı" modlarına giriyor. Veya sezonun ana teması ölen bir karakterin başka bir kişi olarak geri dönüşü etrafında gelişiyor. Anlatıyorlar tabii "şu yüzden öyle oldu" falan diye ama asıl sebebin o önemli oyuncunun hâlâ dizide olmasını istemeleri olduğunu kendileri de seyirci de gayet farkında ama önemsemiyorsunuz işte sezonun genel hafif havası içerisinde. Ki zaten bu hafifliğin çok fazlasının zarar olacağını düşünmüş olacaklar ki ilk kez kısa tutmuşlar dizinin bu sezonunu, 13 bölüm sadece.

Özellikle 2 müthiş bölüm var sezonda: 3. ve 6. bölümler. Henüz izlemediyseniz çok eğleneceğinizi garanti ediyorum.

Bir de MCU'yla hiç alakası kalmadı gibi artık dizinin. Thanos'un parmak şıklatması falan hiç yaşanmamış gibi devam ediyorlar. Öyle bir bağlantı bekliyorsanız, ki ben bekliyordum birazcık, hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. ■ **ÖMER**

6. SEZON



EDİTÖRÜN NOTU: "They have taken bold action." ★★★☆☆



BON IVER
i,i



Seviyorum ben Bon Iver'i. Kendine has sakin bir müziği var. Bu huzurlu havayı hiç kırmadan zaman zaman keyifli, zaman zaman hüzünlü şarkılar arasında gidip gelen bir albüm olmuş i,i de. Hiç bozmuyor indie folk havasını. Karmaşık bir kolajı andıran albüm kapağı, akustik gitarı ve zaman zaman jazz ve blues sınırlarına yaklaşan trompet sololarıyla bir gezintiye çıkarıyor bizi Bon Iver. Şarkı sözleri her zaman olduğu gibi şiirimsi. Kimi zaman aşktan ve affetmekten bahsediyor, iMi'de olduğu gibi. Kimi zaman Salem'de olduğu gibi örtülü tarihi göndermeler üzerinden pişmanlıktan, RABi'deyse imaları bir kenara bırakıp hayatı yaşamaktan ve ölümden bahsediyor.

Son albümünün üstünden 3 yıl geçmişti. Belli ki Bon Iver bu üç yılı boş geçirmemiş; yazmış, bestelemiş. Kendisi içine kapanık, öyle çok göz önünde olmayan sanatçılardan. Anlatmak istediklerini müziğine bırakıyor. Albümü de akıcı bir kitap gibi baştan sona takılmadan hikâyesini anlatıyor. Gerek bu hikâyeyi dinlemek için; gerek sakin, kulağı yormayan bir arka plan müziği olarak Bon Iver'i ders çalışma, okuma müziklerinize dâhil ediniz. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Sonbahar moduna girerken dinlemelik indie dozunuz burada. ★★★★☆



CAROLE & TUESDAY
VOCAL COLLECTION VOL. 1

Müzik temalı animelerin müzikleri zaten güzel olma eğilimindedir doğal olarak ama Carole & Tuesday'inkiler de ayrı bir güzel şimdi. Müziğin önemli bir arka plan öğesi olmayıp direkt başrolde olduğu bir seri Carole & Tuesday, hatta bazen hikâyenin müzikler yüzünden bir türlü ilerleyemediği de oluyor, o derece.

Anime belli bir müzik türünden yürümüyor, çok alakasız bir sürü müzik var, bu sebeple de çok garip bir albüm bu Vocal Collection. Tatlı, neşeli bir pop şarkıyla giriyor, oradan öküz gibi bir dubstep şarkıya geçiyor, bir bakmışsınız opera-rap birleşimi bir şey çıkıyor, bir bakmışsınız dans pop, akapella, metal falan derken kafası karışıyor insanın dinlerken biraz :)

Bu müzikleri de Steve Aoki, Flying Lotus, Eirik Glambek Boe, Nulbarich gibi farklı türlerde uzman, çoğu Japon olmayan bir sürü sanatçı bestelemiş. Vokaller de komple İngilizce zaten (1 tane Fransızca var). Netflix serisi Carole & Tuesday, biraz da o yüzden global zevklere hitap eden müzikler yapalım demişler herhalde. Sonuç çok başarılı.

Bir not: Sivri zekâlar Spotify'a albümü Japonca adıyla yükledikleri için Carole & Tuesday diye aratınca bu albüm çıkmıyor. Direkt sadece Vocal Collection Vol.1 diye aratın. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Genel olarak anime müziklerini sevmiyorsanız bile bir şans verin derim. ★★★★☆



KING GIZZARD AND THE LIZARD WIZARD
Infest the Rats' Nest

Sırf 2017 yılında 5 albüm çıkartıp insanlığı dumurlara sürükleyen, müziklerini Anadolu rock ezgileriyle de süslemeyi ihmal etmeyip kalbimizi bir kez daha çalan Avustralyalı grubun en yenisi beni bayağı bir şaşırttı dostlar. Çünkü albüm bildiğiniz metal, hem de böyle konulu monulu metal albümlerinden. Karanlık bir gelecekte dünyada işlerin karışması üzerine bir grup insanın soluğu Venüs'te almasını konu edinen albüm 80'lerin Thrash ve endüstriyel akımlarından fazlaca etkilenmekle beraber arada derede grubun klasik saykodelik sound'una da göz kırpmıyor değil. Alıştığımız King Lizard bu olmasa da yoklukta gideri olan, sert ve kaliteli bir çalışma olmuş. İleride "Bu adamların böyle bir albümü de mi varmış?" diyeceğimiz cinsten. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Peki abi bu da kabulümüzdür. Yenilik deneyen grupları severim. ★★★★☆

J. R. R. TOLKIEN

BEREN İLE LUTHIEN

Sırada var Gondolin'in düşüşü

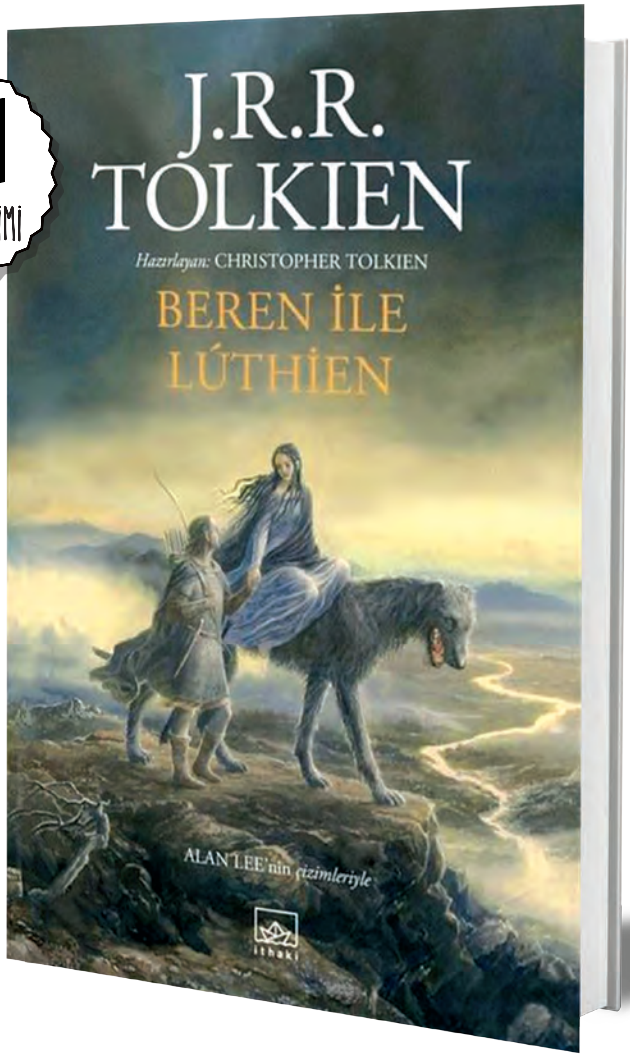
J. R. R. Tolkien'ın kaleminden çıkan en büyük aşk hikâyesi Beren ile Luthien, oğlu Christopher Tolkien'ın büyük emekleri sonucunda 2017 yılında ayrı bir kitap olarak çıkış yaptı. Şimdi bu kitabı Türkçe okuyabilme şansına da sahip olmuş bulunuyoruz.

Gri elflerin kralı Thingol ve Maia (Gandalf ve Sauron'un soyundan) Melian'ın kızı, elflerin en güzeli Luthien ile ölümlü insan Beren'in aşk hikayesi aslında Yüzüklerin Efendisi hayranları için yeni bir konsept değil. Aragorn ve Arwen'in hikâyesini hepimiz biliyoruz neticede. İşte o hikâyenin çok daha epik ve zorluklarla bezenmiş halini bir düşünün efendim. Üstelik aynı ustalıkla kaleme alınmış ve bu sefer destansı bir dille anlatılmış halde karşımıza çıkıyor. Beren ve Luthien'in aşkı Orta-dünya'daki elf-insan birlikteliğinin temeli ve Aragorn-Arwen hikâyesi de bunun bir yansıması.

Bu epik hikâyeyi dilimize çeviren isim diğer pek çok Tolkien eserinde olduğu gibi yine Çiğdem Erkal ve ziyadesiyle başarılı bir işe imza atmış. Tahmin edebileceğiniz gibi kitap İthaki tarafından basılıyor. Bu iki karakterin hikâyesi her ne kadar Silmarillion'da bolca yer bulsa da ayrı şekilde de okunmalı. Nice yeni detay karşınıza çıkacak ve bir kez daha kendinizi Orta-dünya'da, denizler altında yok olup gitmiş Beleriand topraklarında bulacaksınız.

Aynı zamanda hikâye bittikten sonra Christopher Tolkien'ın notları, bilgilendirme yazıları ve editöryal dokunuşları üzerine yaptığı açıklamalar da ayrı bir keyif. **YASİN**





EDİTÖRÜN NOTU: Bir Orta–dünya hayranıysanız kesinlikle kaçırmayın.
★★★★☆



SHAUN DAVID HUTCHINSON

VAHŞİ BAŞLANGIÇLAR

17 gözden bir hikâye...

Her biri farklı bir yazar tarafından kaleme alınmış, on yedi ayrı öyküden oluşuyor Vahşi Başlangıçlar. Altıncı öyküde yazar S. D. Hutchinson'ın imzası var, ayrıca imece kurgu fikri de kendisine ait. TV ve gazete haberlerinde irkilerek okuduğumuz silahlı okul baskınları öykülerin merkez noktasını oluşturuyor.

Kitabı elime alıp okumaya başladığımda gerçek bir olay olduğunu sandığım, daha sonra kurmaca olduğunu öğrendiğim bir lisede geçen saldırı - toplu cinayeti anlatıyor Vahşi Başlangıçlar. Silahlı saldırgan öğrenci, ailesi, az sayıdaki arkadaşı, okul arkadaşları, kurbanlar, aileler ve öğretmenler, komşular, hatta evcil hayvanlar, hepsinin rolü var kısa ve dokunaklı öykülerde. Sanatla ve sporla uğraşan gençler, ebeveynlerle aralarındaki doğal nesil anlaşmazlıkları, ilgi ve kişilik arayışları... "Kim"den ziyade, "nasıl" ve "neden" sorularına odaklanan, insana ait duyguların, umutların, hayallerin, endişe ve korkuların çevresinde dolanan öykülere sevgi, dostluk ve aşk hisleri de fazlasıyla, dikkat çekecek ölçüde serpiştirilmiş. Başlangıçtaki yan karakter kapanıştaki öyküyle bağlandığında, yer yer karamsarlaşan, gene de bize, insana ait önemsiz gibi görünen ayrıntıları, düşünceleri anlatan bu kısa öyküler seçkisinin gerçeklerden esinlenmiş değil de kurmaca bir olay olmasına sevinerek kapatıyoruz son sayfayı. Çevrenizdeki insanlara hak ettikleri değeri vermeyi unutmadan okumanızı tavsiye ederim. **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Temposu düşmeyen, sade bir dille yazılmış, farklı karakterlerin çevresindeki öykülerin birleşmesinden oluşan değişik bir roman. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

DR. STONE

Taş olursun!

Anime dünyasında masa tenisinin, yemek yapmanın, şiir okumanın, hatta okey oynamanın bile epik olabildiğine şahit olduk. Şimdi sırada matematik ve fen bilimleri var!

Bir gün normal hayat sürerken etrafı yeşil bir ışık kaplıyor ve herkes taş oluyor. Ve aradan 3700 yıl geçiyor.

3700 yıl! İçinde insan olmayan bir dünya için ciddi uzun bir zaman. Yani dünya çoğu post-apokaliptik yapımda gördüğümüz gibi yıkık binalardan falan oluşmuyor. Hiçbir şey kalmamış! Her şey zamanla çözülmüş ve doğaya karışmış. Etraf tamamen ormanlarla, göllerle ve vahşi hayvanlarla dolu.

İlk uyanan esas oğlanımız Senkuu oluyor. Kendisi süper zeki ve süper bilgili bir arkadaş. Bu doğa hariç hiçbir şeyin kalmadığı dünyada hayatta kalmaya çalışıyor. Ne bıçağınızın, ne çakmağınızın, ne kıyafetinizin, ne sabununuzun olduğunu düşünün. En temel ihtiyaçlarınızı karşılayacak en temel nesneleriniz bile yok ve bu dünyada hayatta kalma işi tahmin edebileceğinizden çok daha zor. Ama Senkuu'nun güvenebileceği çok güçlü bir silahı var: Bilim.

Hani eleman zeki ve bilgili demiştim ya, öyle böyle bir zekâdan ve bilgiden bahsetmiyorum. Dr. Stone bilimsel elementlerini doğru, gerçekçi kullanan bir anime ama onun dışında her şey aşırı abartı zaten. Senkuu mesela neredeyse her şeyi biliyor. O yaşta çimentodur, baruttur, hatta antibiyotiktir, her şeyi nasıl yapacağını bilmek gibi bir dünya yok ama anime abartısı işte, olacak o kadar. Zaten Dr. Stone oturup bilim anlatan bir anime olsaydı sezonun en popüler animesi olmanın yakınından bile geçemezdi. Serinin çok sevilmesinde süper gaz oluşunun etkisi çok büyük.

Seride shounen ruhu dibine kadar var. Kısa süre içinde yeni karakterler de bir şekilde dâhil oluyor konuya ve özellikle bir tanesiyle Senkuu arasında çok temel bir görüş ayrılığı ortaya çıkıyor. Senkuu tüm taş olmuş insanları kurtarmayı amaç edinirken diğeri öyle yapmanın eski dünyanın sorunlarını da beraberinde getireceğini, yozlaşmış yetişkinleri hayata döndürmemeleri gerektiğini savunuyor ve bu görüş ayrılığından zihinsel bir çarpışma doğuyor ki diğer shounen animelerdeki gibi özel güçleriyle kafa göz birbirlerine dalsalar ancak bu kadar güzel olabilirdi. Belki fazla kavgalı dövüşlü bir shounen değil Dr. Stone ama ruhu sonuna kadar shounen, acayip gaz, acayip sürükleyici. Bilimsel elementler hariç diğer noktalarda her zaman inandırıcı olmak veya kendi içinde tutarlı olmak gibi bir derdi de yok ama hiç önemsemiyorsunuz bile öyle saçmalıkları, hoşunuza bile gidiyor bilakis.

Ha bu arada insanlığa ne olacağı bilinmez şimdi, birkaç hayatta kalma tüyosu almak istiyorsanız da Dr. Stone tavsiyedir. Deniz kabuklarının bu kadar hayat kurtarıcı olduğunu hiç bilmezdim mesela ben. Eve 1-2 çuval deniz kabuğu stoklayayım, ne olur ne olmaz...



YENİ ANİMELER

Pek yeni şeyler duyuracak enerji yoktu bu ay sektörde: XL Boss, Zoids (2. sezon), Aggretsuko (3. sezon), yeni Gintama filmi.

Zombili şarklı eğlenceli serimiz **Zombie Land Saga**'nın devamı duyuruldu. Adı Zombie Land Saga Revenge.

Durarara, Natsume gibi şahane serilerin stüdyosu Shuka'dan **The Case Files of Jeweler Richard** adında oldukça ilginç duran bir yeni anime geliyor.

Haikyuu'ya Tokyo elemelerini ele alan 2 bölümlük bir Ova geliyor. Bizim takımın maçı olmayacak.



KYOANİ TRAJEDİSİNDE SON GELİŞMELER

En önemli anime stüdyolarından Kyoto Animation'ın ana stüdyosu 18 Temmuz'da kundaklanmış, 34 kişi can vermişti. Bu ay konuyla ilgili yaşanan gelişmeler şöyle.

- Ne yazık ki yaralılardan birini daha kaybettik, kayıp sayısı 35'e çıktı.
- Başlatılan yardım kampanyalarıyla toplanan meblağ 11 milyon doları geçti.
- Stüdyonun üzerinde çalıştığı çoğu materyal sunuculara yedekliymiş ve sunucular yangından ve söndürme çalışmalarından zarar görmemiş.
- Kaybettiklerimizin 10'unun ismi açıklandı. Aralarında stüdyonun usta isimleri de var, genç animatörler de. Kim olduklarına ve hangi animelerde ne görevler aldıklarına şuradan göz atabilirsiniz: tinyurl.com/ogz-143-kyoani
- Ulusal emniyet diğer kayıpların ismini açıklamadan önce ailelerden izin alınmasını bekliyor. Bu konuda ulusal emniyetle bölge emniyeti arasında fikir ayrılığı var.

KISA KISA

Berserk'in mangakası Kentaro Miura başka işi yokmuş gibi yeni bir mangaya başlıyor: **Duranki**. Hoş direkt kendisi yazıp çizmeyecekmiş, temellerini o kurmuş yalnızca ve serinin prodüktörlüğünü yapacakmış. **Berserk** mi ne oldu? Geçen ay bir bölüm geldi.

Yangın temalı **Fire Force** animesinde KyoAni'nin yaşadığı olaylardan sonra bazı ateş renkleri gibi birkaç ufak tefek değişikliğe gidildi.

Orange'ın mangası 7. ciltle beraber sona eriyor.

2. Dünya Savaşı sırasında Japon ordularında genelevler ve buralarda zorla çalıştırılan kadınlar vardı ve bu Japonya için hassas konulardan biri. Zaten son zamanlarda Japonya'yla arası bozuk olan Güney Kore'deki bir sergide bu konuda bir heykel yer aldı ve Evangelion'ın karakter tasarımcısı **Yoshiyuki Sadamoto** bu heykeli ağır bir şekilde eleştirdi. Sonrasında ona da ayrıca eleştiri yağmuru yağdı, konu uzadı da uzadı.



Kizuna Ai'nin Çin kanalı, Ai'nin karakterine uygun olmayan görseller kullanma ve kullanıcılardan gelen eleştirileri videolardan kaldırma gibi sebeplerle kısa sürede 100 bin abone kaybetti.

Japon dışı anime haberleriyle gitmeye devam bu ay. Çin'de One Piece'inden Sailor Moon'una sürüsüyle anime için fason **figür** üreten dev bir fabrika polis tarafından kapatıldı. Tesisin 42 milyon dolarlık değeri olduğu söyleniyor. 1.200 figür kalıbı ve 1 milyon bitmiş figüre de el konuldu. İnternette satılan figürlerde bir azalma görebilirsiniz yani.

Shounen Jump'ta **Dr. Stone**'un en sevilen karakterler oylandı ve Senkuu tabii ki ilk sırada yer aldı. İkinci Ryusui, üçüncü Gen oldu. Yalnız aynı anket daha global ölçekte yapıldı sonradan ve ilk ankette sekizinci olan Chrome bu ikincide ikinci seçildi. Zevkler coğrafyaya göre değişiyor elbet.



Çin'in CRISPR konusunda günah keçisi olma korkusu yok

Söz konusu bilimse gerisi teferruattır (mı?)

Gen düzenleme teknolojisi CRISPR'la ilgili birçok farklı haber yaptık bu satırlarda sevgili Oyungezerler. Tabii bu meselenin irice bir etik boyutu var ki bu konuda Batı ülkeleri tahmin edebileceğiniz üzere epey hassas. Mesela Amerika'da kamuoyunun %52'si hayvanların kobay olarak kullanılmasına bile karşı. Elbette bu gibi hassasiyetlerin olması önemli, ama öte yandan da tarihteki en büyük bilimsel gelişmelerin çatışma ortamlarında yeşerdiği de başka bir gerçek. İşte ABD'de gerek devlet gerekse de kamuoyu yönlü baskılar bu teknolojinin farklı kullanım alanlarını kısıtlarken, Çin gibi bu meselelerle zerre ilgilenmeyen, tabiri caizse "takmayan" ülke ve toplumlarsa şaşırtıcı işlere ön ayak olabiliyor. CRISPR hikâyesinde Çin'in konumu aşağı yukarı böyle.

Geçen ay çıkan Science Magazine isimli bir dergi, işte bu müstesna konumu hikâyeleştirmiş. Burada Amerika'dan Çin'e geri dönen CRISPR çalışanlarını, Çin'in bu teknolojiye ne deli yatırımlar yaptığı ve makasın gitgide daha da açıldığını özetleyen bilim insanlarını falan gördükçe şaşırıyor insan. Yani şaşırmıyor da korkuyla karışık bir takdir duygusuna kapılıyor ufaktan. Çok çetrefilli bir konu. Evet, bu teknolojideki ilerlemeler özellikle alzheimer gibi bir sürü hastalığı tedavi etmeye imkân tanıyabilir, ama geçtiğimiz aylarda Çin'de genlerine muhtelif uyku bozuklukları eklenen klon maymunların yaşadığı mental işkence de (şurada rahatsız edici bir video bulabilirsiniz: tinyurl.com/ogz-143-crispr), etik mevzuların önemini hatırlatıyor tekrar tekrar. ■ **İHSAN A.**

Yapay et pazarı genişliyor

Zoru yeriz, imkansızın hazmıysa biraz vakit alır

Aslında uzunca bir süredir etrafta dolanan vegan burgerler yahut genel olarak bitki temelli üretilmiş etlerle ilgili haber/reklamları görmüşsünüzdür, hatta şanslıysanız bunlardan tatmış bile olabilirsiniz. Geçen ay da pazarın genişlediğiyle ilgili gayet güzel bir haber aldık. Buna göre Impossible Foods isimli bir yapay et üreticisi, zaten halihazırda Burger King, Qdoba ve Claim Jumper gibi ABD'deki restoranlarda sattığı etlerini, Amerikan Gıda ve İlaç Dairesi'nden aldığı onay neticesinde süpermarket raflarına da taşıyabilecek. Dünya çapında yapay ete dönük artan talep malum, pazarın genişlemesini beklememek tuhaf olurdu zaten.

Aslında Bloomberg'in haberine göre, Gıda ve İlaç Dairesi'nin Impossible Foods'un etleriyle ilgili başlarda birtakım şüpheleri varmış. Ancak sürecin sonunda soy leghemoglobin isimli, ete gerçek et aroması katan katkı maddesinin insan sağlığına herhangi bir zararının bulunmadığını açıklamışlar. Bakalım, eğer ek bir itiraz daha gelmezse, siz bu satırları okurken muhtemelen ABD'deki süpermarket raflarını imkânsız hamburger etleri süslüyor olacak ve görünen o ki, yapay et gün geçtikçe daha da ulaşılabilir olacak. Fikir vermesi açısından şöyle bırakayım: Mesela Burger King'de Impossible Whopper için belirlenen fiyat 5.59 dolarmış. Bu arada, tam bu haberi girerken denk geldiğim bir başka haberde de Beyond Meat şirketinin KFC'yle bitki temelli tavuk üzerine çalışmaya başladıkları duyuruluyordu. ■ **İHSAN A.**



Dunyahalleri.com maalesef kapandı

Hiç olmadı böyle :/

Serdar Kuzuloğlu'nun kurup yaşattığı dunyahalleri.com, yayın hayatına 2014'ten bu yana devam eden, logosu altındaki "gözden kaçanlar rehberi" tanımını sonuna kadar hak eden, epey faydalı bir siteydi. Hatta şahsen biz de Data sayfalarında yer vereceğimiz haberleri seçerken kendisinden usulca yararlanmaktaydık. Ancak maalesef yapılan işin iyi olması, onu hayatta tutmaya yetmeyebiliyor. Dunyahalleri.com'un 6 Ağustos'ta yayın hayatına son vermesi işte bu gerçeğin bir başka güncel yansıması oldu benim için.

Peki neden böyle olmuş? Kuzuloğlu'nun dunyahalleri.com/hoscakalin adresinde anlattıklarını kısaca özetlersek, yazı ekibi ve teknik altyapının maliyetinin karşılanma eşiği çoktan aşılmış. Ayrıca Kuzuloğlu yazıda, süreçte içinde kalanlardan da samimi bir şekilde bahsetmiş. Gerçekten de bir Youtube kanalı yahut sene sonu okumalık almanak harika olurdu. Aynı şekilde TV programı ve mobil uygulama da. Ne diyelim, umarım başka isimlerle de olsa kardeş projeler görürüz ileride. Çok üzüldük ama, tekrar belirtelim. ■ İHSAN A.

DÜNYA HALLERİ

GÖZDEN KAÇANLAR REHBERİ

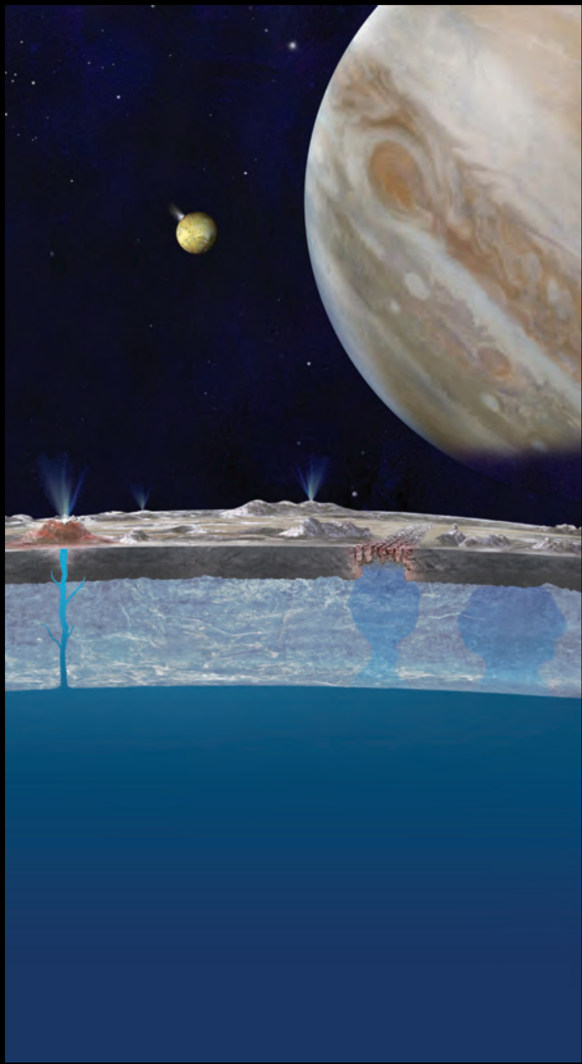
Son 140 yılın en sıcak temmuzu geldi geçti

Sizinki nasıl geçti?

Geçtiğimiz ayki sayı için yazdığım OGZ Takımı yazısında Finlandiya'da güney illeri modunda denize girdiğimden bahsetmiştim. Tabii haklı olarak etrafımda da pek çok kişi sorup duruyor "Lan olm, siz Finlandiya'da temmuzda kardan adam yapmıyor muydunuz?" diye, ki belki 40-50 sene önce öyleydi ama artık değil. Isıta ısıta kızartacağız bu gezegeni anlaşılan.

Kim mi diyor? NOAA, yani ABD Ulusal Okyanus ve Atmosfer Dairesi. Yayınladıkları rapora göre Dünya, ölçüm yapılan son 140 yılın en sıcak temmuz ayını yaşamış. En sıcak 10 temmuzun da 9'u zaten 2005'ten bu yana olan süreçte ölçülmüş. Hakkımızda hayırlısı... (pozitif bakmak lazım, sonraki 140 yılın da en soğuk yazını yaşadık belki - Ö) ■ İHSAN A.





NASA Jüpiter'in uydusuna 2025'te gitmeyi planlıyor

Avrupa Avrupa duy sesimiziii!

Jüpiter'in 79 ayı içerisinde, yüksek yaşam barındırma olasılığı sağ olsun, merakımızı en çok harlayanıdır Europa. Geçtiğimiz ay yeşil ışık alan Europa Clipper ismi verilen NASA misyonu da, gök cismine yakın uçuşlar yapıp daha önceden edindiğimiz bilgilerin üstüne koyma amacı güdüyor. Bunun için de hedeflenen, daha önceden gene NASA aracı olan Galileo'nun ve Hubble teleskopunun tespit ettiği su gayzerlerinin varlığını teyit etmek, yüzey altı gölleri ve gök cisminin buz kabuğuyla ilgili veri toplamak. Öte yandan Europa'nın yörüngesinde tam tur atmak, Jüpiter'in radyasyon kemeri aleti kızartacağından mümkün değil. Her ne kadar belirlenen tarih 2025 olsa da bir iki sene geriye de alınabilir bu tarih. Tıpkı NASA gibi, Avrupa Uzay Ajansı da yakın tarihte Jüpiter'in üç uydusunu ziyaret edecek, bunlardan biri de Europa. Bakalım Europa'ya yönelen bu meraklı ilginin meyvelerinin toplandığını bizler görebilecek miyiz. ■ İHSAN A.



RAZER RAIJU ULTIMATE

O tek kusuru olmasa...

Raiju Ultimate, PS4 ve PC için, 2 bin liralık fiyat etiketi olan bir kontrol cihazı. Razer "tutku nesnesi" olacak ürünler üretiyor, dolayısıyla bu ürünler için fiyatının hakkını verip vermemesi çok da önemli değil. Bu, en üst düzey kullanım tecrübesi sunmayı amaçlayan ve bu konuda harcama yapmaktan çekinmeyecekleri hedefleyen bir ürün neticede. Peki bu "en üst düzey tecrübe"yi sunabiliyor mu Raiju Ultimate? Orası biraz karışık. Tek bir şey hariç her alanda müthiş bir kontrol cihazı, ama o tek şey... Neyse, ona geçmeden önce pozitif yönler.

Raiju Ultimate'i avuçlarınıza aldığınızda direkt kaliteli bir his veriyor ki bu önemli. Kaplaması enfes. Ağır bir cihaz kendisi, bazı diğer lüks kontrol cihazlarında olduğu gibi ağırlık ekleme-çıkarma yapamıyorsunuz, neyse o. Ağır kolları tercih etmeyenlerdenseniz uzak durmanızda fayda var. X-Kare-Üçgen-Yuvarlak tuşları normal DualShock 4'tekiyle aynı alanı kaplıyorlar ama daha küçük, birbirlerinden daha ayrı ve daha şişikler. Bu tip bir cihazda tuşa basma hissi önemlidir, tarif etmem zor ama tuşlara basmak keyif verici. Bu 4'ü dışında yön tuşları, analoglar, tetikler falan da aynı şekilde, cihazı kullanasını getiriyorlar insanın. Yön tuşları için 1, analoglar içinse biri boyu daha uzun, biri boyu aynı ama daha şişkin 2 alternatif de geliyor kutunun içinde, takıp çıkarması çok kolay.

L2 ve R2 tuşlarının mesafe kilidi var. DualShock 4'teki gibi basma mesafesi uzun olarak da, hemen çıt çıt basılabilir şekilde de kullanabiliyorsunuz. Mesafenin uzun olması hassas gaz vermenin önemli olduğu yarış oyunlarında, mesafenin kısa olması tetiğe hızlı basmanın gerektiği aksiyon/FPS oyunlarında daha fazla iş görür.

Toplam 4 tane de ekstra tuş var. 2'si L1/R1 ve L2/R2'nin arasında, diğer ikisi de cihazın arkasında parmağınızın ucunda, geniş bir tabaka halinde. Bunlara gelişmiş makrolar atayamıyorsunuz, direkt diğer tuşların birini atayabiliyorsunuz. Tuş dizilimlerini efektif hale getirmek isteyenler için güzel seçimler. Şahsen cihazın arkasındaki tabaka tuşlara sürekli yanlışlıkla bastım, FIFA'da son dakikada tek gol farkla gerideyken orta açmak yerine topu mal gibi auta atmak hoş bir tecrübe değil inanın, o yüzden o tuşları iptal ettim sonrasında. Ama eline koluna benden daha hâkim bir oyuncuysanız bu tuşları efektif kullanabilirsiniz elbette.

Cihazın touchpad'inin çevresinde RGB'si de var tabii ki. Sabit renk, nefes alıp verme, dalga, basılan tuşlara göre ışıldama gibi sürüsüyle opsiyonunuz var. Çok şık durduğu kesin. Bu arada touchpad demişken, o özellikle güzel. Raiju Ultimate'ten sonra DualShock 4'ünki ucuz geliyor insana.

Bu bahsettiğim RGB ayarlarını da, tuş profili seçimini de kolun üstünden yapabildiğiniz gibi telefonunuza uygulamayı indirip oradan da yapabilirsiniz. Uygulamada yapmak daha rahat tabii.

Ve gelelim o bahsettiğim tek sıkıntıya. Cihazı kablolu olarak kullanıyorsanız her şey mükemmel ama kablosuz kullanımda çok ciddi latency var.

Ürün 2018'in sonlarında çıkmış. İncelemelerine göz atarken "affedilmez bir latency sorunu var ama firmware güncellemesiyle düzeleceğini tahmin ediyoruz" gibi söylemlerine denk geldim. Dolayısıyla zaman içinde sorunun düzeldiğini umdum ama maalesef.

Latency'nin en bariz anlaşılabileceği oyun olan DJMax'i açtım. Endişeliydim de, saniyenin yüzde biri latency olsa anlayamazdım, o kadar keskin gözüm yok, aslında az da olsa olan latency'e "yok" diyerek okuru yanlış bilgilendirme riskiyle karşı karşıyaydım ama ı-ıh. Öyle değil, çok bariz bir gecikme söz konusu. Kablosuza geçtiğim an oyun resmen oynanamaz hale geliyor. Anormal bir oyun alanım da yok hani, PS4'ün 1 buçuk metre falan uzağındayım sadece, arada başka cihazlar falan da yok. "Üst komşu sadece bluetooth'u etkileyen EMP mi patlattı acaba?" diye düşündüm, normal DualShock 4'ü denedim, kusursuz çalıştı. Raiju Ultimate'in kablosuzuna tekrar geçtim, yok, gecikme çok açık. "Şu kadar latency var" diye net bir şey de söyleyemiyorum, dengesiz çünkü. 10 saniye sorunsuz gidiyor ama sonra tuşa bastığınızda yarım saniye sürebiliyor tepki almanız.

Yani ilk başta tahmin edildiğinin aksine yazılımsal değil donanımsal bir sorunmuş bu belli ki. Razer'ın böyle bariz bir kusuru olan cihazı test etmeden piyasaya sürmüş olması üzücü.

Her şeye rağmen sevdim ben Raiju Ultimate'i. Kontrol cihazını kablolu kullanmayı tercih edenlerdenseniz çekinmeden radarınıza alabilirsiniz ama geri kalan çoğunluk için o latency sorunu diğer bütün pozitif yanları egale edebilecek kadar büyük maalesef. ■ **ÖMER**



SADES DIABLO RGB OYUNCU KULAKLIĞI

Kendi adıma bu kullandığım ilk Sades ürünü oldu ve beklenmedik derecede memnun kaldığımı da belirtmeliyim. Lakin özellikle tasarım anlamında kulaklığın önemli noktalarda sınıfta kaldığını düşünüyorum, öncelikle plastik dış tasarım muadillerine göre pek şık değil ve zayıf bir algı yaratıyor, kafaya takma kısmının esnekliği tatminkâr olsa da kulağa gelen kısmın boyutları her kullanıcı için uygun değil ve boşluklar dolayısıyla dışarıdan ses alımı yaratıyor. Ki kulaklık kafanıza komple düzgün otursa bile ses yalıtımı pek de başarılı değil. Lakin tasarımda özellikle RGB ışıklandırma çok şık duruyor ve bunun kablodaki ünite üzerinden ayarlanabilmesi, iki farklı ses seviyesi ayarı da hoşuma giden noktalardan oldu.

Eğer Realtek ses düzenleyicisi destekleyen bir anakartınız varsa kulaklığın müzik performansını hatırı sayılır düzeyde arttırabiliyorsunuz, hatta buna bir de Windows 10'la bütünleşik olan Dolby Atmos hizmetini de eklerseniz çok daha pahalı kulaklıklardan alabileceğiniz keyfi daha ucuza da alabilirsiniz. 130 db'lik ses seviyesiyse gayet yeterli ve çatlama patlama olmadan iş görüyor.

Oynadığım tüm oyunlarda (özellikle de Overwatch'ta) gayet iyi performans sunan kulaklık tasarımdaki olmamışlıklarını yazılım ve performans anlamında kapatarak pek de ucuz kalite bir mamul olmadığını kanıtlıyor fakat o başlık kısmına ileriki modellerde kesin bir ayar şart bence. 230 TL civarı fiyatıyla orta seviye ürünler içerisinde kesinlikle tercih edebileceğiniz bir kulaklık SADES Diablo. Pişman etmez. ■ **EREN E.**

TEKNİK ÖZELLİKLER
• **Üretici**: Sades • **Tip:** Kulak üstü • **Bağlantı:** Kablolu
• **Sürücü Boyutu:** 40 mm • **Frekans Tepkisi:** 20 – 20000 Hz
• **Kablo Uzunluğu:** 2.2 m • **Bağlantılar:** USB • **Ağırlık:** 300 gr.





HYPERX QUADCAST

Bugüne dek video çekme veya yayın yapma denemeniz olduysa işin en zor kısmının ses ve mikrofon olduğunu fark etmişsinizdir. Kaliteli bir videoyu eğer yeterince ışık varsa telefonunuzla bile çekebilirsiniz ama kaliteli ses için mutlaka düzgün bir mikrofona ihtiyacınız var. Biz Oyungezer'de gayet amatör işi videolar çeksek de bugüne dek mikrofon ve ses kayıt cihazlarına küçük bir servet harcadık.

HyperX'in yeni Quadcast modeli USB bağlantılı bir masaüstü mikrofonu. Yani Razer'ın Seiren modeli ve Yeti'lere benzer bir ürün. Ama baştan söyleyeyim özellik ve tasarım olarak rakiplerinin çok ötesinde. QuadCast pratik bir masaüstü ayağıyla geliyor ama beraberindeki adaptörle istediğiniz mikrofon ayağına monte edebiliyorsunuz. Kendinden titreşim önleyen shock mount'u var, çok önemli bir artı. Özellikle oyun yayını yaparken klavye ve masaya vurma seslerini çok daha az alıyor. Kulaklık çıkışını monitör için kullanabiliyorsunuz. Ayrıca içten şık bir kırmızı led aydınlatması ve kendinden pop filtresi var (mikrofona üflemeyin, tükürmeyin diye).

Quadcast'ın en hoşuma giden özelliğiyse kontrolleri oldu. Tepesine nazikçe dokunursanız mute'luyor, mikrofonun altıysa komple dönen bir ses ayarı. Kullanışlılığın ötesinde kullanması ince bir tatmin veriyor insana. Buna şık görünümü ve üretim kalitesi eklenince rakibi Razer ve Yeti'lerden özellik olarak fersah fersah ileride.

Ses kalitesine gelince HyperX beklemediğim kadar iyi bir iş çıkarmış. Bu kadar temiz ve doygun bir ses yakalamalarını hiç beklemiyordum açıkçası. Üstelik mikrofonun polarizasyonunu dört farklı ayara getirebiliyorsunuz zahmetsizce, bu da size kullanım rahatlığı veriyor. Mesela yayına misafir alınca veya karşılıklı sohbet çekmek isterseniz Bidirectional modu çok faydalı, normal yayınlarda Cardioid, kalabalık çekimlerde Omni kullanabilirsiniz.

Bin liranın üzerindeki fiyatıyla pahalı bir cihaz QuadCast ve ciddi bir yatırım. O yüzden video ve yayın işinde çok ciddi olanlara önerebilirim ancak. Ama profesyonele yakın kalitede bir şey alacaksanız da QuadCast rakiplerinin tozunu attıracak kalitede, bence alternatifini düşünmeye gerek bile yok. ■ **TUĞBEK**

Geçen ay dediğim gibi soluklanma vakitlerindeyiz sistemlerle ilgili. Ama maalesef biz soluklanırken döviz soluklanmıyor sevgili Oyungezer, o yüzden biraz da şansınıza güvenip birikmiş paranız varsa dizin sistemleri, korkmayın. Korkunun ecele faydası yok ne de olsa. Yarın kâra geçerim diye beklerken, bugünkü zarardaki halinizi aramak hiç de şaşırtıcı olmuyor ne yazık ki bu dönemde. Onun dışında her zamanki gibi: Fikir, öneri hatta "bunlar nasıl sistem lan" tarzı her türlü mailinizi merakla beklemekteyim :) ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD RYZEN 5 2400G	B450M PRO4
	1.133 TL	589 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 8GB	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
329 TL	274 TL	247 TL
TOPLAM: 2.572 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

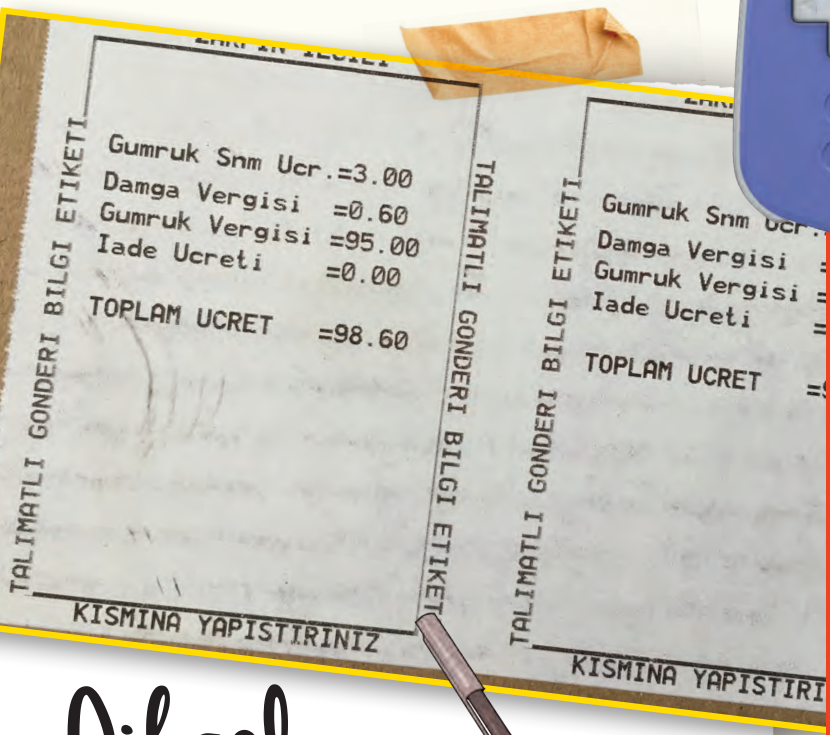
EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE GTX 1660 TI 6GB GDDR6	AMD RYZEN 7 2700	PRIME B450-PLUS
2.497 TL	1.595 TL	751 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C12 16GB (1X16GB) 1.35V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB	600W 80+ EU
700 TL	309 TL	330 TL
TOPLAM: 6.182 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI RX 570 ARMOR 4G OC GDDR5	AMD RYZEN 3 2200G QUAD-CORE 3.5GHZ-3.7GHZ	GA-AB350M-D3V AMD B350
1.291 TL	740 TL	385 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
364 TL	274 TL	344 TL
TOPLAM: 3.398 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE RTX 2080	AMD RYZEN THREADRIPPER 1920X	X399 SLI PLUS
6.863 TL	5.750 TL	2.342 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2666MHZ C16 32GB (2X16GB) DUAL 1.2V	SSD: 500GB 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 7MM HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	600W 80+ EU
1.532 TL	536 / 666 TL	330 TL
TOPLAM: 18.023 TL		



Piksel Günlükleri

Bir hobinin yok oluşu

Retro oyun koleksiyonculuğuna 2012 yılında başladım. O zamanlar dolar kuru yaklaşık 1,8 TL civarındaydı ve eBay'de oyunlar o kadar uygun fiyatlıydı ki hiçbir şeyi almak için acele etmiyordum, eninde sonunda istediğim fiyata bulup alabiliyordum çünkü. Ne kadar da aptalmışım. Zira bu 7 yıllık zaman zarfı içinde döviz kuru gökyüzüne çıktı, Paypal Türkiye'den çekildi (dolayısıyla bazı satıcılar da onunla birlikte gitti) ve retroya artan ilgiyle fiyatlar uçtu. Ama en ölümcül darbe bundan yaklaşık 2 ay önce vuruldu: Yeni gümrük yasası.

Yeni gümrük yasasına göre yurtdışı alışverişlerinde muafiyet limiti tamamen kalktı ve aldığımız her ürün için gümrüğe 5 lira sunum ücreti + ürün bedelinin %20'si kadar vergi ödemek zorundayız. Lakin aldığınız ürünün bedeli gümrük memurunun öznel değerlendirmesine göre belirleniyor ne yazık ki. Geçenlerde 1 dolara aldığım bir oyun için benden 37 lira gümrük parası istediler mesela ki bu da şu anlama geliyor: Elimde her türlü ispatı olmasına rağmen gümrük memuruna göre aldığım oyun yaklaşık 30 dolar değerinde ve bu konuda yapabileceğim hiçbir şey yok. Tamamen memurun inisiyatifine kalmış durumdayız yani. Her paket tek tek incelendiği için kargoların teslim süresinin ortalama 2 aya çıkması da cabası.

Bu kuralın yanı sıra üzerinde gümrük deklarasyon etiketi olmayan ve standart zarfla yollanan ürünler de gümrük tarafından otomatik olarak geri yollanıyor. Tahmin edersiniz ki bu yeni kuralların ardından pek çok yabancı satıcı ne oluyoruz dedi ve Türkiye'ye satışları kaldırdı. Yani özetle artık uygun fiyata aldığınızı sandığınız oyuna servet ödeyebilir ve paketinizin teslimi için aylarca bekleyebilirsiniz, tabii satacak satıcı bulabilirseniz ve ürününüz de gümrük tarafından kabul edilirse.

Böylelikle retro koleksiyonu için her ay pek çok yurtdışı alışverişi yapan benim gibiler için bu işin sonuna geldik diyebiliriz. En büyük hobimi bu şekilde kaybetmiş oldum ve samimi söylüyorum ne kadar üzüldüğümü tahmin edemezsiniz. Aslında söylemek istediğim daha çok şey var ama siz anladınız beni işte. ■ **EMRE S.**



KONSOL

Game Boy Advance

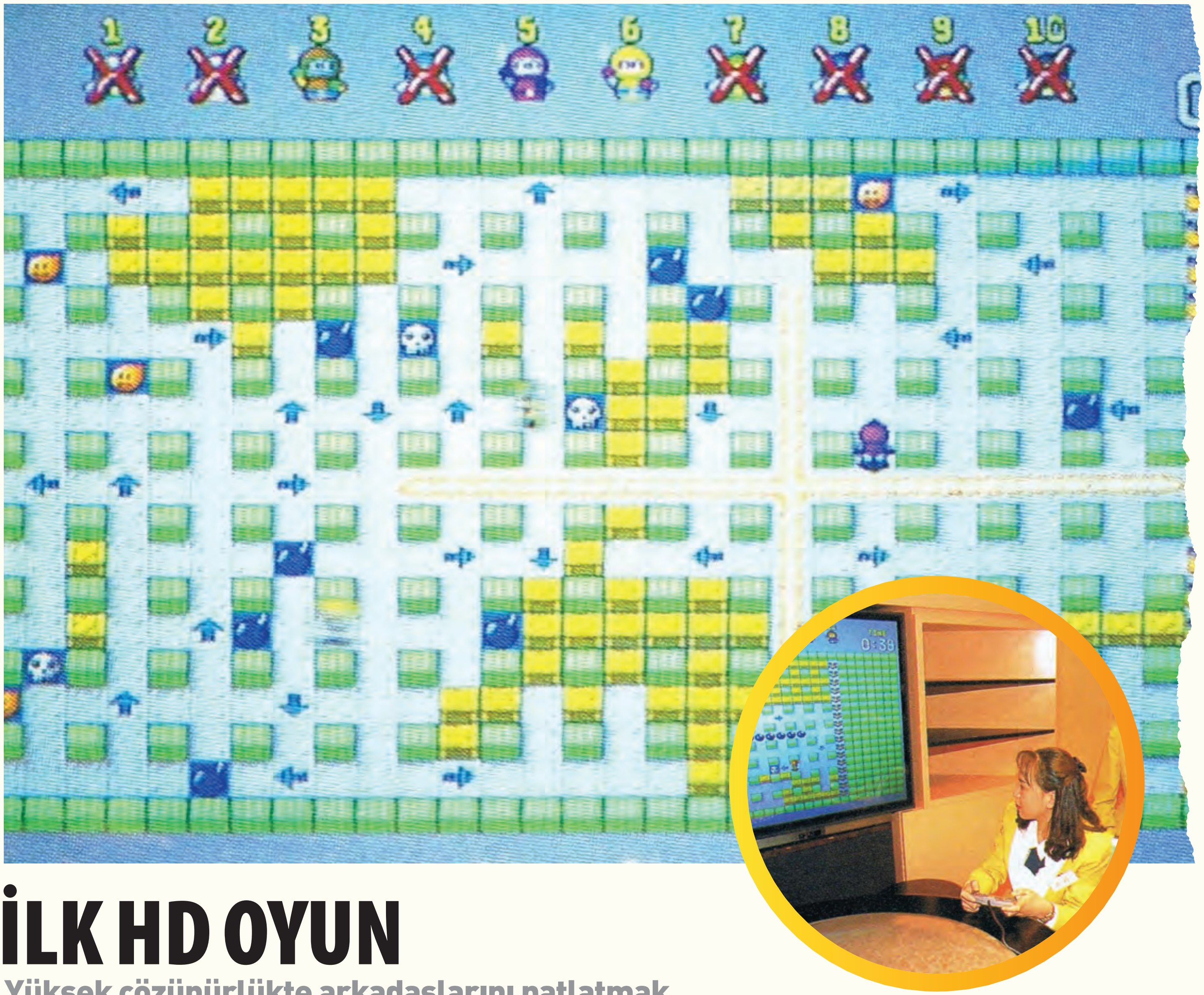
Görmek biraz zor olsa da...

Tek oyunlu Game & Watch'ları saymazsak Game Boy, Nintendo'nun ilk gerçek mobil konsoluydu ve büyük başarı yakalamıştı. Nintendo'nun başarılı konsollarının varislerine öncekinin ismine benzeyen isim takma huyunu bilirsiniz (NES-SNES, DS-3DS, Wii-WiiU), o yüzden Game Boy'un 2001'de çıkan varisine de Game Boy Advance denildi.

Nesildaşlarının aksine 32-bit bir konsoldu GBA, bugün dahi gideri olan şahane bir görsellik sunuyordu. Bu dönemde ev konsolları 3D'ye yönelmişti ve bu geçiş döneminde çoğu 3D oyun bayağı dandirik görünüyordu, bu da GBA'nın sunduğu şık 2 boyutlu görselliği daha da çekici hale geliyordu. Bunun üzerine Game Boy'a geri uyumluluk da ekleyin, alın size başarının formülü.

GBA tüm zamanların en çok satan 7. konsolu, oldukça başarılı oldu yani. Öte yandan öncülü Game Boy'un ve varisi DS'in satışlarının bir hayli gerisinde kaldı. Bunun en büyük sebebi de o ikisi kadar geniş bir oyun kataloğuna sahip olmaması. Mario'lar genelde Game Boy'a çıkanların uyarlamasıydı mesela, 3. parti geliştirici desteği de yok gibi bir şeydi. Çoğunlukla Pokémon'dan yürüdü GBA yani.

Ha bir de konsolun ekranının arka aydınlatmasının olmaması çok kişiyi itti, bildiğiniz normal seviyedeki bir aydınlıkta oyun oynayamıyordunuz. Hatta alakasız firmalar GBA için ekran arka aydınlatması çıkardı ve bu ürünleri takmak için konsolu sökmeniz, dolayısıyla garantiyi çöpe atmanız gerekiyordu, ona rağmen bu aydınlatmalar acayip sattı. GBA'nın sonraki versiyonu GBA SP'de bu sorun çözüldü neyse ki ama onda da kulaklık girişi yoktu. Bir de GBA Micro diye bir versiyon çıktı sonra ama o DS'le aynı dönem çıktığı için arada kaynadı gitti gariban. ■ **ÖMER**



İLK HD OYUN

Yüksek çözünürlükte arkadaşlarını patlatmak

90'ların başları hem Bomberman serisi, hem de yapımcı Hudson Soft için oldukça başarılı yıllardı. Özellikle de SNES ve PC Engine döneminde çıkan, 5 oyuncuya kadar karşılıklı oynamanıza izin veren çoklayıcı aparatla Bomberman serisi yürümüş gitmişti. Bu yüzden firma 1993 yılında yeni oyunlarını tanıttığı özel bir etkinlik olan Hudson Super Caravan Event'te bir güzellik yapmaya karar verdi.

İki tane PC Engine konsolunun bir bilgisayar vasıtasıyla birleştirilip, 5'er oyunculu 2 tane multitap'ın eklenmesiyle sadece etkinliğe özel olarak yapılan, Tatsujin isimli sıradışı bir sistem kuruldu. Bu özel sisteme de gene sadece etkinliğe özel olarak tasarlanan, 10 kişinin karşılıklı oynayabileceği bir Hi-Ten Bomberman oyunu yapıldı. Fakat oyunun asıl olayı dönemin HD Japon televizyonlarında 1035i (1920 x 1035) çözünürlükte çalışmasıydı ki bu da onu tarihteki ilk HD oyun yapıyordu (Bizim 55 ekran tüplü TV'lere sevindiğimiz bir dönemde Japonların HD TV kullanıyor olması da üzdü doğrusu). Tabii tahmin ettiğiniz gibi Hi-Ten ismi "High Definition (Yüksek Çözünürlük)" ve "Ten Players (10 Oyuncu)" kelimelerinin birleşiminden geliyor.

Hi-Ten Bomberman etkinlikte bir hayli ilgi görünce oyuncular da haklı olarak oyunun yakında konsollara geleceğini düşünmeye başladılar. Fakat yanıldılar. Keza o zamanlar HD oyun çalıştıracak güçte bir konsol yoktu ve oyunun çalıştığı özel sistemin maliyeti de yaklaşık 20.000 dolardı. Zaten firmanın amacı da en baştan beri HD Japon TV'lerde neler yapılabileceğini gösterebilmekti sadece. Böylece oyun günümüze kadar da hiçbir konsola uyarlanmadı ve oyun tarihinin en ilgi çeken fakat piyasaya çıkmamış oyunlarından biri haline geldi. Siz gene de oyunun etkinlikte çekilen görüntülerini YouTube'da izleyebilirsiniz. Oyunun orijinal kopyası da 2010 yılına kadar Hudon Soft'un merkezinde yer alıyordu fakat şirket Konami'yle birleştikten sonraki akıbeti meçhul.

Peki Hi-Ten Bomberman çıkana kadar en yüksek çözünürlüklü oyun hangisiydi biliyor musunuz? Belki inanmayacaksınız ama 858x525 çözünürlüğüyle klasik Pong. Evet, şu bildiğimiz Pong. ■ EMRE S.

ASLA OYNAYAMAYACAĞINIZ BİR OYUNUN GÖRÜNTÜSÜ HD OLSA KAÇ YAZAR...

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



GOOF TROP *[SNES]*

90'larda Capcom - Disney işbirliği Duck Tales, Darkwing Duck, Little Mermaid gibi gayet güzel oyunlar ortaya çıkarmıştı. İşte Goof Troop da adı sanı pek duyulmasa da gene bu ortaklığın ürünü, gayet de hoş bir oyun. Ayrıca orijinal Resident Evil'ın yapımcısı Shinji Mikami'nin de yaptığı ilk oyunlardan, ister inanın ister inanmayın.

Goof Troop bir bulmaca - aksiyon oyunu. Goofy ve oğlu Max'i yönetiyoruz ve her iki karakterin de farklı niteliklerini kullanarak korsan çetesini alt etmeye çalışıyoruz ki oyun co-op olarak da oynanabiliyor zaten. Goofy fırlattığı objelerle düşmanları etkisiz hale getirirken Max hızını kullanarak tehlikeleri daha kolay şekilde aşabiliyor. Zaman zaman da kaydırmalı puzzle'lara benzeyen bulmacaları çözmemiz gerekiyor ki bazılarının zorlukları "Bu nasıl çocuk oyunu yahu?" dedirtebiliyor. Ayrıca her bölümün sonunda da bir boss savaşı bekliyor bizi.

Özellikle beraber oynaması keyifli bir oyun Goof Troop, bazı boss savaşları ve bulmacalarda ciddi şekilde uğraşmanız gerekebiliyor çünkü. Lakin inanılmayacak kadar da kısa, topu topu beş bölümden ibaret olduğu için de bitirmesi taş çatlasa iki saatinizi alır ki dönem oyunları için bile hayli kısa bir süre bence. Sanırım oyunun en önemli eksisi de bu zaten.

Şahsen co-op oyunlardan büyük keyif alan bir adam olarak ben eşimle beraber bitirmekten çok keyif aldım. Birkaç saatlik hoş bir eğlencelik olarak size de tavsiye ederim. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

LONE SOLDIER *[PS1]*

Söz konusu korsancılık olduğu zaman Rusları galaksi üzerindeki diğer ırklardan ayrı bir yere koymak gerekiyor. Adamlar bu işi bir sanat olarak icra ediyor çünkü. PS1 ve onun korsan CD takası dönemini benim gibi tadan arkadaşlar bilirler, o zamanlar içinde üç, hatta bazen daha fazla oyun içeren, menüleri falan Rusça CD'ler olurdu "3 in 1 Fighting Games" gibi. Rus abilerimiz bu oyunların müzik ve ara video dosyalarını kırparak boyutunu fazlasıyla küçültür, bu sayede de topu topu 700 megabaytlık CD'nin içine birden fazla oyun sıkıştırmayı başarırdı.

İşte böyle bir "3-in-1 Action Pack" CD'siyle elime geçmişti benim de Lone Soldier. CD'deki diğer oyunlardan biri The Fifth Element'in oyunuydu ki o da köşemizin gelecekteki konuklarından biri olacak potansiyelde. Öteki oyunu da hatırlayamadım ne yazık ki (ya da hatırlamak istemiyorum, emin değilim).

Lone Soldier bir koş ve ateş et oyunu. Hem isminin hem de türünün hakkını veriyor. Gerçekten de yalnız bir asker olarak ileriye doğru koşup ateş ediyorsunuz çünkü. Bütün oyun bu şekilde ilerliyor. Ateş etmek de sizin keyfinize kalmış bu arada, turun sonuna koşarak ölmeden bitirebilirsiniz yani. Siz açık alanda dikilerek ve zerre siper almadan sıka sıka ilerledikçe askerler, tanklar falan önünüze dizilmeye devam ediyor ki adamların cesaretini takdir etmek lazım. Şahsen benim karşıma böyle biri çıksa arkama bakmadan kaçardım. Grafikler PS1'i bile utandıracak seviyede, kontroller parmak felci geçirtecek kadar sert ve en kötüsü de oyun ölesiye sıkıcı.

İşin şöyle komik bir tarafı var yalnız; ara videolar hariç oyunda hiç müzik yok ve ben müzikleri gene Rus abiler dosya boyutu küçülsün diye kesmiş sanmıştım fakat oyunun orijinalinde de gayet yokmuş müzik. Hatta YouTube'da elemanın biri oyunun müziklerini babasının yaptığını iddia edince birisi şöyle bir cevap vermiş: "O zaman baban da yok, çünkü oyunda müzik yok". ■ **EMRE S.**





TREN SALDIRISINDA GEOMETRİK DÜŞÜNEBİLMEK *[GTA: SAN ANDREAS]*

Benim oyun dünyasına geç de olsa kafadan daldığım dönemlerde GTA oynamanın günahları pek yoktu, mubahıysa boldu: Genelde internet kafelerde oynayabildiğimizden, kayıt almayı bile bilmediğimizden, GTA denen mereti hileyle oynamaya alışmıştık mesela. Bu durumla birleşip ortaya tam bir karmaşa çıkaran iki gerçek daha vardı:

1) GTA: San Andreas'taki hem görev hem de hile çeşitliliği gerçekten had safhadaydı. GTA IV'ün ayaklarının daha bir yere bastığı, Vice City ve GTA III'ün de daha ufak çaplı oyunlar olduğu düşünüldüğünde, herhalde San Andreas'ın yanına yaklaşabilen tek oyun GTA V oldu ancak onun bile San Andreas'ı bu konuda aştığını söylemek gelmiyor içimden. Aklımda kalan pek çok görev var San Andreas'tan, GTA V daha yeni olduğu halde zihnimde aynı berraklığa sahip değil.

2) Bütçeli dertlere deva firmamız Rockstar'ın şu gün bile en çok eleştiri aldığı nokta: Görevlerin özgür çözümlere imkân sunmaması. Tabii biz ufak yaşımızın beceriksizliğiyle bunu bilmiyorduk, daha doğrusu içselleştirememiştik.

Bu koşullar altında (sanki iş anlaşması yapıyorum, resmiyet muntazam) geçemediğim görevlere saçma sapan kestirmeler aramak huyum olmuştu. Arabayla kaçan rakibi hiç uğraşmadan halletmek adına tüm araçları patlatma hilesi kullanıyordum mesela, elbette her durumda işe yaramıyordu. Polis atlatmak gereken görevlerde Wanted sistemini kapatıveriyordum. Hileler sağ olsun, kendi bilgisayarıma kavuşup oyunu nihayet eve konuk ederek ilk birkaç saatin ötesini görebildim. Görmez olaydım ama. Ryder'ın forkliftle kamyona kasa yükleme görevini bir şekilde geçtim. Numpad tuşlarını kullanmak yerine yön tuşlarını kullandığımdan geçemediğim, İngilizce olmadığı için neden geçemediğimi de anlayamadığım ("Acaba oklar çemberin içine girmeden mi basmak gerekiyor ki?") hidrolikle araba dans ettirme görevini zar zor aşınca, çoğu insanın nefret kusarak hatırlayacağı bir başka kâbusla baş başa kaldım: Wrong Side of the Tracks. Yani Big Smoke'la tren kovalamaca görevi.

Görevin kıllığı, görünürde yapabileceğimiz bir şeyin olmayışındaydı. Tren tepesinde dikelen 3-4 tane rakip çete üyesi vardı. Tren Las Venturas'a giden köprüye varmadan hepsini indirmem gerekiyordu. Elime sadece aracın kontrolü verilmiş; motosikletle treni kovalıyorum. Ardımda Big Smoke denen kara karpuz müsveddesi adamları indirecek. Sıkıyor sıkıyor, hedefleri vuramıyor. Kardeşim problemin ne? Vuramayan sensin "ouyuhettuduğvazfoloğdidemtireynsiijey" falan diye bir şeyler diyorsun. Problem nedir? Sen kullan ben vurayım? Ömrümden ömür yedin!

Smoke cevap veremediği için bana yaratıcı çözümler üretmek düşüyor elbette. Rampadan motorla trenin üstüne atlamayı deniyorum beceremiyorum. Trenin çıktığı en uzun düzlüğün ucuna çıkıp keskin nişancı tüfeğiyle adamları indirmeyi deniyorum olmuyor çünkü görev hemen bitmesin diye eşek yüküyle sağlık puanı verilmiş kendilerine. Jetpack hilesin yazıp trenin üzerine konuyorum, köprüye, tünele, ıvır zıvıra takılmadan sıkabildiğim kurşunlar yeterli gelmiyor. Araba uçurma şifresi yazıp trenin üzerindekileri ezmeye çalışıyorum ama o hile arabaları fazla hızlandırdığı için hem yapması kolay değil, hem de oyunculuğumun ilk zamanları olduğundan el becerim yeterince gelişmemiş. GTA: San Andreas'ın treni, ünlü "durdulamaz güç - yerinden oynatılamaz obje" sorusundaki durdurulamaz gücün ta kendisi olduğu için şoförü vurmanın mümkün olabileceği aklıma dahi gelmiyor (açtım baktım şimdi yazıyı yazarken, mümkünmüş).

Nihayetinde problemin aşırı basit bir şey olduğu ortaya çıkıyor: Treni fazla yakından takip etmek. Big Smoke'un yapay zekâsı düşman görüş alanına girdiği anda trene sıkmaya başlıyor ancak kurşunların izlediği yolun üzerinde trenin üst köşesi var. Ben o ateş etmeye başladığı için üzerime düşeni yaptığımı sanıyorum ancak kurşunların büyük çoğunluğu trene gidiyor, adamlara varabilenler de yeterli gelmiyor. Treni biraz açıktan takip edesimin tuttuğu bir denemede şaşkınlık içerisinde görevi aşıyorum ve devamındaki görevlerde fazla sıkıntı yaşamadan Los Santos'tan çıkmayı başarıyorum. Tabii yanlışım yoksa o görev yüzünden aylarca San Andreas'a küstükten sonra oluyor bu. Sürücü kursuyla yaşadığım krizleri daha sonra anlatırım artık... ■ **ONUR**

MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // MÜZİK

BLACK HAWK DOWN

Artık şunu kabul etmek gerek ki, Hollywood çıkışlı her savaş filmini Amerkan propagandası olarak yaftalayamayız. Evet, Black Hawk Down temelde Amerikan ordusu tarafından gerçekleştirilen bir operasyonu anlatıyordu ama bu filmin derdi "Amerika'nın dünyayı ve demokrasiyi nasıl kurtardığını" değil, o askerlerin orada yaşadıkları zorlukları göstermekti.

O askerlerin demokrasi, özgürlük, vatanseverlik gibi ulvi amaçları yoktu. Askerlik onların mesleğiydi ve ne olduğunu fazla sorgulamadan verilen emirleri yerine getiriyorlardı. İşler kızıştığında da birçoğu için önemli olan şey görev değil; aylarca, belki yıllarca aynı koğuşta uyudukları, aynı yemeği yedikleri, birlikte gülüp eğlendikleri dostlarının oradan sağ salim kurtulmasıydı; bu, onların Amerikalı olmalarıyla değil, "insan" olmalarıyla ilgiliydi.

Hoot da filmin sonunda bundan bahsediyordu aslında: "Eve döndüğümde insanlar bunu neden yaptığımı, savaş delisi olup olmadığımı soracak. Hiçbir şey söylemeyeceğim, çünkü anlamayacaklar; neden yaptığımızı, meselenin sadece ve sadece yanındaki adamlarla ilgili olduğunu anlamayacaklar."

Her sahnesiyle savaş atmosferini; askerlerin yaşadığı çaresizliği ve yalnızlığı köküne kadar hissettiren Black Hawk Down'ın bir diğer başarısı ise, bunu aksiyon ve çatışmadan ödün vermeden yapabilmesiydi. Öyle ki, bana sorarsanız 18 yıl önce çekilen Black Hawk Down'ın koyduğu çıta, bugün hala herhangi bir savaş filmi tarafından aşılabilmiş değil.

Film, tüm bunları sinema tarihinin belki de en kaliteli modern savaş sahneleriyle, Hans Zimmer'ın muhteşem müzikleriyle ve Ewan McGregor, Eric Bana, Tom Hardy, Orlando Bloom, Nikolaj Coster-Waldau ve buraya sığdıramadığım birçoklarından oluşan, yıldızlar geçidinden hallice bir oyuncu kadrosuyla başarmış; üstüne 2 Oscar ödülüyle de taçlandırılmıştı. **MUTLU**



OLIVER SACKS

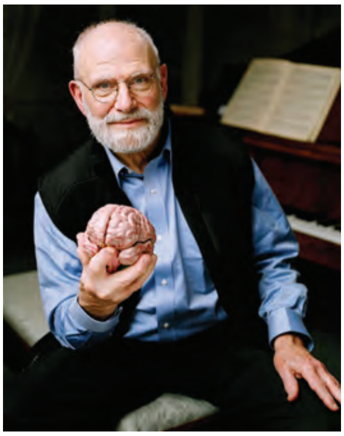
KARISINI ŞAPKA SANAN ADAM



Karısını Şapka Sanan Adam'la tanışmam, aslında kitabı yanlış tanıtan ama o noktada kulağıma pek güzel gelen bir tanımlama duymamla oldu: Klinik hikâyeler. Aklımda canlanan, anlattığı ilginç hastaların ilginç sıkıntılarıyla bağıntılı fikirler katabilecek bir kitaptı. İlginçliği gerçek hikâyelerde aramak ve anlamak amacıyla kurgu dışına yönelmiştim. Bakış açımın biraz soğuk ve acımasız olduğundan haberdardım diyemem.

Karısını Şapka Sanan Adam'ı bu sayfalara taşıma dürtüm, beni ilgi çekici bilgilerle doldurmasının da ötesinde bunun farkına varmamı sağlamasından kaynaklanıyor. Kitabın tanınmış bir nörolog olan yazarı Oliver Sacks, hastalarının içinde bulunduğu durumları kendi deyişiyle "klasik bir yaklaşımdansa romantik bir yaklaşımla" anlatıyor.

Karısını Şapka Sanan Adam, içinde barındırdığı hasta hikâyelerini birer "dosyaya" indirgemeden, samimiyetle anlatan bir eser. Bellek kaybı ve zekâ geriliği gibi durumlardan mustarip, toplumda fonksiyon gösteremeyen bireylerin hayatlarına yaklaşım tarzıyla takdir ettiğim, kimi hastaların hastalıklarına yönelik hissettikleri birtakım pratik bağlılıkları da işin içine katmasıyla hastalık kavramına bakış açınızı değiştirmesi muhtemel bir kitap. Okuduktan sonra Sacks'ın öteki kitaplarına da göz atmayı isteyeceksinizdir diye düşünüyorum. **ONUR**





THE WIRE

Bana tüm zamanların en sevdiğim dizisini sorsanız Battlestar: Galactica ve The Wire arasında kalırım, cevap vermekten kaçınır, konuyu değiştiririm. Çok zorlarsanız da kaçarım, çünkü cidden benim için her iki dizi de türlerinde halen daha üzerlerine çıkılmamış, çıkılamamış isimlerdir.

The Wire, 2002-2008 arasında beş sezon yayınlanan ve ABD'nin Baltimore şehrinde geçen bir dizi. Dizinin her sezonu farklı bir konsepti konu alıyor, sırasıyla uyuşturucu ticareti, liman ve sendikalar, bürokrasi, eğitim sistemi ve yazılı basın odaklı sezonlar izliyoruz ama tüm sezonlar birbiriyle bağlantılı ve olay örgüleri inanılmaz zekice kurgulanmış.

Bu dizinin bence en mükemmel yanı 'gerçek' olması. Aynı gerçek hayat gibi her iyinin içinde kötü, her kötünün içinde iyi var; iyi adamlar vs. kötü adamlar dizisi değil yani. İşlenen hikâye, karakter ve olayların farklı isimlerle gerçekten de var olduğunu biliyorsunuz; gerçekten de sokak köşelerinde birileri infaz ediliyor, politikacılar rüşvet alarak yapılanları görmezden geliyor, arkası kuvvetli suçlular elini kolunu sallayarak sokaklarda dolaşıyorlar.

The Wire'ın belki de en önemli yanlarından biri de "başrolde şu var" diyememek, neredeyse her oyuncu başrol çünkü ve harikalar yaratıyor. McNulty, Bunk (favori adamım), Stringer Bell, Omar, Perez, Rawls, Herc, Carver, Clay 'Shiiiiit' Davis falan derken dizinin aklınızdan çıkmayacak karakterlerle dolu olduğunu fark etmek de güzel bir şey :) Bu aralar ismini sıkça duyduğumuz Michael B. Jordan'ın bacak kadar boyuyla ilk rollerinden birinin de bu dizi olduğunu hatırlatmış olayım.

Yahu ben ne anlatıyorum ki, The Wire izlemeden değeri anlaşılabilecek bir dizi değil. Şans vermeli, sabretmeli ve 5. sezon bittiğinde boğazınıza düğümlenen o hisle birlikte neden tüm zamanların en iyi dizilerinden biri olduğunu kendiniz anlamalısınız. ■ **ESER**



FERİDUN DÜZAĞAÇ

TÜM HAKLARI YALNIZLIĞIMA AİTTİR

Az mı dinledim şu albümü zamanında, hey gidi günler... Bozcaada yolculuklarımın değişmez eşlikçisi olmuştu bir süre. Depresyonun dibinden umut etmenin güzelliğine, çocukluğun renkli algı yelpazesinden yetişkinliğin tekdüze tonlarına, âşık olmanın kelebekli kıpırtılarına uzanan, bayağı bayağı bipolar bozukluğu olan bir albümdü. Feridun Düzağaç'ı hâlâ çok seviyorum, ama bu albümden daha iyi bir albüm yapamadı, bundan başka hiçbir albümü yalnızlığına ait değil gibi artık sanki. Bu albümde olan İçimden Şehirler Geçiyor şarkısı için kendisi de "yaptığım en iyi iş" demişti zamanında, hâlâ böyle düşünüyor mudur bilemem tabii ama, ben hâlâ bu düşüncesine katılıyorum. Sözleri ve müziğiyle ne harika bir eserdir o öyle… Her durakta durulur, ama inilmez... Neredeyse her şarkıda yalnızlık teması ağır ağır işlenir, yalnızlığını bize emanet eder FD. Dipteyim Sondayım Depresyondayım ve Dipteyim Ben kardeş şarkılardır, "tamam abi diptesin ama çıkarsın elbet" dersiniz ister istemez. Uçak, Senin Şarkın ve Yanında baharın ilk günleri gibi hissettirir, Aynı ve Biterken Her Şey ise buruk sorular sorar.

Bu albümden sonraki albümlerle de en iyi yaptığı işi sürdürerek en kırılgan yerlerimize dokunmasını bildi FD, ama kişisel görüşüme göre, Tüm Hakları Yalnızlığıma Aittir, özellikle şarkı sözlerinin muhteşemliğiyle bir daha erişemediği bir doruk noktası olarak duruyor. Yine de gönlüm bu ihtiyar çocuk adamın bir sonraki albümünde o doruğa tekrar çıkıp bizi ödüllendirmesinden yana tabii ki. ■ **İPEK**

Oyungezer

SAYI: 143 - 2019/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 31 Ağustos 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




144
BORDERLANDS 3
KİM BU ÇILGINI DURDURACAKMIŞ?
EKİM'DE OYUNGEZER'DE